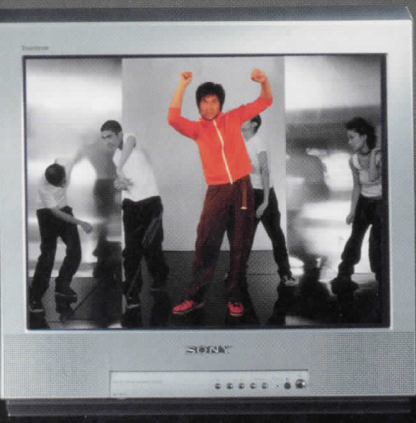


HKABC
ABC
聖劍傳說一期爆機攻略
1999年7月31日
106
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
完美版
聖剣伝説
LEGEND OF MANA
贈送三大超值特典
真・最強攻略本
拳皇'99全角色技表大海報
互動遊戲誌VCD
今年係巨大機械人嘅世界!!
超級機械人大戰64
超級機械人大戰LINK BATTLE
REAL ROBOT戰線
三一萬能俠大決戰
聖戰士登霸
超鋼戰記
最新攻略樣樣齊
OGRE BATTLE 64 Person of Lordly Caliber
賓尼兔LOST IN TIME／DRIVER
勁咭密碼完全大公開
遊戲王DUEL MONSTERS II 闇界決鬥記
每本港幣35元
4 895011 311063
© 1999 SQUARE CO.,LTD. All rights reserved.




HF14


TF21
SONY


VF21
SONY




FD Trinitron
WEGA
引 領 平 面 電 視 新 紀 元


QUALITY ASSURED FIRM
ISO 9002
SGS
NATIONAL ACCREDITATION OF CERTIFICATION BODIES


AV
PRO SHOP

LOOK!編輯TALKING

^_^的黑龍話

不得了！不得了！
說不得…說不得…
留不住……留不住……

適者生存・KOTARO

「無」，名天地之始。
「有」，名萬物之母。
天地之始，萬物俱無，是之為「無」。
萬物的根源就是「有」，從「無」到「有」，此為之「道」。
誰最先能夠完全適應新環境者，就是今次比賽中的勝利者，這個是拙者的信念！

很高興（*^O^*）的小璘——

★小璘在這2個星期內遇到很多和綠川光有關的事，真奇怪……
★怪事1：最近在綠川光的公式HP內留言，怎料竟收到了一大堆的回覆，小璘真的真的十分開心呀！！因為連綠川光本人也有留言哩！
★怪事2：不知各位有沒有看過今期的VOICE FILE呢？這次介紹的剛好又是綠川光…其實小璘也很喜歡聲優的，若對今期小璘所寫的內容有什麼意見的話，歡迎來信指教啊！
★怪事3：前幾天收到了從日本訂來的綠川光同人誌VOL.2，很好看哩！
★怪事4：在此要多謝剛去完日本的好朋友，因為她帶給小璘的手信竟是綠川光的親筆簽名板！！多謝你啊，小莫！

無眼睇J.J話：

◆有人問在下為何坊間可以有雜誌將某個C廠大作的爆機相連秘技等全部刊出，但其他雜誌卻說要守日本限制，是否應向C廠反映反映？在下回答：「非也，把事情鬧大了又如何？到時人家拿着你送的VCD問你裏面的又算是甚麼時，你就會知道甚麼是『面子是人家給你的』……」。
◆很能體會某同事的一番話，覺得應事先檢查的又不去檢查，人家的一句話卻又可以有如此快的反應，實在令在下佩服佩服。
◆由於負責本地漫畫的關係，最近先後去過漫畫節及書展，看見自己公司將一系列作品以「推廣價」發售之後銷量不錯，深深體會到現在的經濟有多糟，幸好早陣子的《D.C》攻略本總算順利過關，自己亦算鬆一口氣。
◆就快一年了，不知應該怎樣慶祝才好呢？唉，好窮呀～～～～！

悲喜交雜的——神皇

★由今期開始，本皇決定在本欄內逐一介紹住在神機皇城的子民們，算是本皇對他們的一點心意。而今期的主角叫做Shirley，在她身上散發着很濃烈的鬼妹仔氣色，為人十分隨和而且很開朗，在此希望她能早日覓得如意郎君吧！
★令本皇期待已久的打鼓機終於都推出了，因為本皇的技術只屬一般，所以交學費自然是難免的，不過除了《DDR》外，這的確是令本皇最有Feel的音樂遊戲，不知何時才有《Guitar Freaks 2》呢？若兩部機Link在一起的話本皇就可以和比達一起在皇城內夾Band了！
心底話——
★孤獨的感覺是最難受的………唉……
★ 發覺很想被別人關心
★ 渴望可以過些安逸的生活

不知道想做甚麼的MARKS

首先筆者對今年的書展及漫畫節感到失望，因為漫畫節的舉行地點又偏僻又細又熱……，而書展又沒有大漫畫攤位，只得筆者喜歡的海洋，除此之外，筆者覺得今年的各大出版商都不像為了賣漫畫而擺攤位，而同一目標—賣精神，說會出的漫畫又沒有，所以筆者覺得今年沒有到這兩個展覽會，絕對是正確的，只委託同事幫筆者買海洋推出的天下與世界，當它們回來之後，頓時感到無言的興奮。
雖然《KOF'99》推出不足一個星期，但筆者發覺香澄、鞭妹真是十分好玩，所以現在正考慮應否購買一部NEOGEO帶機，而等9月《KOF'99》帶版推出。哈哈，真是煩惱！

我的暑假 • 非洲

剪掉頭髮之後，才發覺沒有想像中那麼好看，不過還算合心意
最近好像提不起勁去寫日記
考路試......還是不用提了
70X上的儀式簡單得很，我會認真的補數
近來再返教會，感覺十分特別，在聽道時偶爾也有一兩句發人深省的話
對不起，完美的第一次已成過去，大概是因太過突然而失去預算吧！
希望KOTARO有一個愉快的假期
十分抱歉，難為你了，福田
我不依呀，一隻患了紅眼症的黑龍搶了我的暑假......
我又有了一連串新的口頭禪，又要花時間戒掉了
近日悟出了一句可安慰自己的說話：「不要想他人有的東西，應該去想我現在擁有的，這樣可能會愉快得多，最少我現在擁有是別人沒有的一個你。」

IKI'S WORDS（一輝編者話）

今期編者話到底講甚麼？不如分享一下今期內的所見所聞。
■原來《遊戲誌七不思議傳說》真有其事，話話某天本刊A氏編輯返回公司後，竟發生「VMS失竊事件」，同日，筆者亦發現案頭上的那支可愛綠色小傢伙不翼而飛！
■《DRIVER》其實好好玩！
■ 到底有誰能夠告訴我邊個係GETTER • 斬？
■家中的小路寶（倉鼠）愈來愈肥，古語有云：「狗瘦主人肥。」點解依家會「鼠肥主人瘦」？

山寺良牙…………

☆ 今期仍沒甚麼好寫，反正本人是一位失敗者、無能者，還是再看看本人的作品更美好……



滿腦子都是格鬥遊戲的時雨

◆ KOF99終於推出了。上集98因為諸般事情導致無法落機舖練功，實力退步至幼兒級，不過今集我一定會努力練習的！希望可以盡快回復到97年的功力，再和各位編輯切磋切磋。
◆ 看過了《SOUL CALIBUR》的體驗版，畫面實在靚得無話可說，遊戲性看來亦相當高，要留定銀兩買了。
◆ 上星期和朋友玩VF3tb時突然發神經，經常在輸0：3的情況下用一個JACKY反贏4：3，希望下次可以保持這成績。
◆TO CALVIN：此仍最後通牒，你必須在《SOUL CALIBUR》推出之前還番部DC俾我，否則弧延落COMBO或ELBOW SPINKICK地獄或斜上掌COMBO或修羅霸王靠華山任擇其一侍候！

神棍福田君話——

今期無聊，同大家玩我嘅A至Z。（好騙版位呀～）
A：Ace，A是眾字母之首，所以很容易便聯想起Ace。
B：Barkley，「壞孩子」巴克利是我的籃球偶像。
C：California，我的一位朋友現正在加洲定居，你好嗎？
D：Dragon Quest，DQ是我的精神食糧。
E：Ecology，我不算是環保人士啊…
F：Fukuda，即是我自己。
G：Go，雖然很想停下來抖抖，不過現在只有繼續走的份兒。
H：Hysteric Blue，HB的歌充滿年青人的朝氣！
次回待續

變成傻鴨的MS話——

◆今期的《聖劍傳說》攻略如何？由於時間極度不足，故此筆者對此不太滿意，但仍希望讀者們給予多些意見，以作日後的改善，謝謝！
◆今期的工作實在太多……已在公司通頂7天（←途中每日有2小時回家洗白白）……很累……真的很多謝小璘的協助……否則……







遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE
VOL.106目錄 1999年7月31日



聖劍傳說LEGEND OF MANA 真·最強攻略本





拳皇'99全角色技表大海報

熱點新作
CAPCOM攻勢連環出擊

NOTES FROM EDITOR

即將踏入八月了，這亦代表暑假經已過了三分之一，不知道大家在這個悠長假期裏做過甚麼特別的事呢？有沒有玩爆一些精采作品？編者希望各位除了放鬆心情去四處遊玩外，還要繼續玩玩那些佳作。隨着遊戲雜誌界永無休止的鬥爭，云云周刊均使出五花八門的技倆來招攬讀者，至於我們亦不會停下腳步的，接踵而來的新元素將會在本刊出現，走着瞧吧。

編者某日在新聞組上看到人們稱讚某周刊的「獨家攻略」、「最快技表」等等，我想在這裏作出一些澄清。由於我們尊重廠商對遊戲的推廣部署，所以有關報道均會遵守廠方的限制，在適當時間發放適當的資料。為了尊重生產商保持良好的合作關係，基本上近乎所有同業都會遵守這個遊戲規制，只有沒有誠意的雜誌才會漠視這些極基本的規制。編者很明白讀者的心態，其實誰人都想較早看到所有秘技和秘密的，不過這樣做卻絕對會扼殺了遊戲的壽命，直接損害廠商與雜誌兩者的利益。

重申一點，我們不是不知道這些所謂「獨家最快資料」，其實角色技表我們早就收到，只是因為這個理由我們不會將它們提早刊登而矣。(福田)

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

遊戲類型解說

ACT ..... 動作遊戲
ARPG ..... 動作角色扮演遊戲
AVG ..... 冒險／文字冒險遊戲
ETC ..... 電子小說／其他類型遊戲
FIG ..... 對戰格鬥遊戲
PUZ ..... 智力／方塊遊戲
RAC ..... 賽車遊戲
RPG ..... 角色扮演遊戲
SLG ..... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC ..... 足球遊戲
SPT ..... 體育運動遊戲
SRPG ..... 戰略角色扮演遊戲
STG ..... 射擊遊戲
TAB ..... 桌上遊戲

Enjoy Sprite

1/3 中獎機會睇你點刮！

我有我選擇

頭獎 醒你阿妹至正concert「飛」兩張 名額600

阿妹CD即時俾你 500隻

500ml膠樽裝 Sprite 全城勁低價$3.8 (vc2882) 120,000樽

500ml膠樽裝 Sprite 免費請你飲 (vc2830) 2,000樽

自問眼光獨到，嚟7-ELEVEN，就肯定有你著數！因為由依家開始到99年8月17日，只要喺7-ELEVEN買「雪碧」，無論係罐裝或膠樽裝，都可以攞到刮刮遊戲咭一張，手快有，手慢派完就冇。咪話唔「醒」你，呢個咁正嘅優惠，剩係喺7-ELEVEN先至搵到，而且遊戲咭仲張張有獎，三揀一咁大機會，今「勻」中唔中獎，唔睇你，睇邊個？！



LEGEND Legend Entertainment Limited
A Wholly Subsidiary Company of Legend International Development Limited

雪碧張惠妹演唱會即將舉行，詳情請留意報章廣告

遊戲細則：

1. 擦中「雪碧」500ml膠樽裝贈飲及特價$3.8優惠者請於1999年8月31日或以前攜同中獎遊戲咭到本港任何一間7-ELEVEN領獎，逾期無效。
2. 擦中張惠妹演唱會入場券及張惠妹CD者請於1999年8月31日或以前攜同中獎遊戲咭到商業電台（廣播道三號）領獎，逾期無效。
3. 獎品不得兌換現金，如因任何原因未能提供指定獎品，可以其他獎品替代。得獎者同意可口可樂中國有限公司、太古可口可樂香港有限公司及7-ELEVEN對獎品的接受、操作或使用，概不負責。
4. 遊戲咭上之蓋章，只可刮一個，多刮無效，如有任何損壞、塗改或偽造，均作廢論。可口可樂中國有限公司、太古可口可樂香港有限公司及7-ELEVEN保留最終決議權。
5. 可口可樂中國有限公司、太古可口可樂香港有限公司及7-ELEVEN屬下的員工及家屬不得參加此遊戲，以示公允。

攻略資訊港
遊戲誌全方位攻略



機戰永遠停不了

Dreamcast 新作第一手

GP 樂園

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆編輯部／JAMES WONG、福田、赤目黑龍、MS、KOTARO、山寺良牙、怪傑、非洲、小璘、神皇、時雨、一輝
◆特約筆者／超音潛艇、鈴奈、AMI、ABO、歐陽明
◆封面設計／KAN、JOAN
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KAN、JOAN
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG　電話／2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、滋水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

- 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

情報Guide

特派情報員：福田、小璘、時雨

萬眾期待，FF9之最新情報

在一次有關遊戲的訪問中，曾表示十分受歡迎的SQUARE作品《FF9》將會於今年內發售，各位喜歡此系列的FANS要密切留意了。而可能到現時為止，廠方還未公佈遊戲的詳細資料，因此在外間便傳出有關它的傳言，這就是預計其系統將會和《FF2》差不多，都是以使用魔法和劍為主，而當中的迷宮亦會3D化，另外亦傳出遊戲將會由日本著名音樂家「坂本龍一」負責作曲；這些情報的可靠性有多高相信要由各位決定了。(小璘)

遊戲誌在漫畫節與書展

和以往兩年一樣，《遊戲誌》依舊有到香港書展擺放攤位售賣新書，而較特別是由今年起才開始舉辦的漫畫節，我們當然也有到現場亮一亮相啦！甚麼？你竟然沒有去這兩個展覽？那就唯有看看下面兩張照片頂檔吧。

不用我多說，有看上期廣告的話就應該會知道我們的主力武器，便是剛推出的《DINO CRISIS》與及《第二次／第三次機戰》攻略本了，此外還有引起很大迴嚮、附送4 CD人氣作《破碎虛空》完成版的新一期HYPER PC PLAYER，不知道你有沒有購買它們呢？(福田)

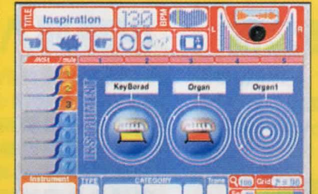


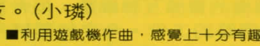
■人頭湧湧，好像有甚麼新書售賣


■到底你買了《DINO CRISIS》的攻略本沒有？

利用DC可以作曲？

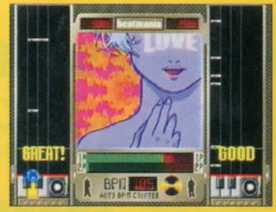
Dreamcast即將推出的音樂作品《Dreamcast Sequencer》(暫稱)，是能夠利用DC的遊戲《SEAMAN》所對應的「MIC DEVICE」來作曲；樂曲的音源是大家所熟悉的MIDI DATA和專業音樂家所使用的VPF DATA。除了可對應「MIC DEVICE」，還可對應能夠UP LOAD、DOWN LOAD和更換MP3的「DREAM PASSPORT 2」和「MIDI INTERFACE」。在此作中用家能選擇2500種以上的樂章DATA，各位可自由組合這些資料，亦可自行編曲，也能選擇演奏音樂之樂器，相信此作必能吸引各位音樂發燒友。(小璘)




■利用遊戲機作曲，感覺上十分有趣

《VJ》需要回收

由JALECO生產的音樂遊戲《VJ》，其玩法是對準畫面上的符號按擊，從而造出一些音響效果。由於這跟KONAMI所推出的遊戲《BEATMANIA》太相似的關係，因此KONAMI就以此來控告JALECO侵犯版權，並向法庭申請此作的禁制令；同時亦控告NAMCO旗下的遊戲機中心設有這遊戲機，和要求回收在各大遊戲中心內擺放的《VJ》，傳聞TAITO和SEGA亦因為此原因受到同樣控訴。NAMCO便就此事件十分震驚，並對KONAMI這樣的做法感到失望，認為這對遊戲界的發展產生嚴重的影響。(小璘)



■《BEATMANIA》令業界帶起音樂狂熱

電車變火車

能讓玩者嘗試做一下控制電車的滋味之遊戲《電車GO！》，最近其生產商TAITO便決定於今年冬天發售《汽車GO！》(在日本，「汽車」是「火車」的意思)。由於電車和火車始終也各有不同，因此在駕駛時將會有用來推動火車的柴及控制其速度的活門，而這遊戲將會由東日本旅客鐵道(JR東日本)協助提供資料，所以畫面和系統等遊戲設定應該會與前作一樣富有真實感。

(小璘)



■《電車GO！2》圖片

《KOF》的八神庵開個唱？

在《KOF》中大受歡迎的角色「八神庵」，剛於7月24日於東京和新宿舉行了他的個人演唱會，各位不用奇怪遊戲人物怎可能開演唱會，因為開演唱會的是負責替八神配音的安井邦彥。在整個活動中也是主要圍繞着以八神當主角的故事作主題，所以其他有份在故事中出場的角色，如負責配谷間このえ的RUMI和配谷間菊理的かかずゆみ，也有在當中擔任嘉賓。在整個演唱會中包含了唱歌、演戲和DJ TALK SHOW等節目，場面十分熱鬧。(小璘)


■八神唱歌你要聽！

鐵拳TT移植到DC？

前一陣子曾傳聞NAMCO會將剛剛推出的《鐵拳TAG TOURNAMENT》移植至DC上，但消息最後未被有關方面証實。不過最近NAMCO的工作人員在DC版《SOUL CALIBUR》的宣傳活動中，提到他們正在開發兩隻DC遊戲，其中一隻是「最近剛剛推出了街機版的格鬥遊戲」！如無意外，這隻就是《鐵拳TT》！看來NAMCO對DC的前境仍然非常樂觀呢！(時雨)

送信寵物「PostPet」

有了利用聲音識別文字來輸入電腦作通訊交流的「PostPet」，用家可以對着HEADPHONE説話而發送電子郵件給朋友了。本軟件《PostPet ViaVoice對應版》加入了一些功能以方便用家，就是用家可對着HEADPHONE輸入朋友的花名，「PostPet」就會對應對此花名來將郵件直接輸入在內。此外，這軟件還可和「PostPet」遊玩、給牠食物和跟牠説話，牠便會隨着用家的説話來產生不同的變化，十分有趣。

這產品是由SONY COMMUNICATION NETWORK和日本IBM合作出售，它是可以對應能悉別聲音的軟件《ViaVoice98日語版Friendly Speak》。兩間廠商將會分別發售兩個不同的版本，SONY發售的是《PostPet for Windows Ver.2.01jp ViaVoice對應版》，而IBM則發售《ViaVoice 98 Friendly Speak with PostPet ViaVoice對應版》，它將包括此軟件和「PostPet」。可惜現在暫時只有日文版，若將來有中文版的話，相信必定會方便很多不懂打字的朋友。(小璘)

殿堂級遊戲《PAC-MAN》再現NGP

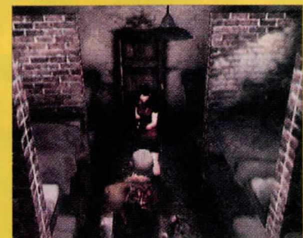


最近SNK正式向NAMCO購得著名遊戲《PAC-MAN》的生產權，並準備於今年8月在NEO GEO POCKET COLOUR內推出遊戲，價格將會為3800日圓。遊戲的角色將參照原本的大小在畫面中登場，而玩法亦當然會和之前的作品一樣，是以食鬼吃掉畫面上所有食物便算勝利。遊戲將分為2個模式，其中一個模式的畫面是可以移動，令版面擴大，而另一模式則是固定畫面。此外為了令玩者更容易控制食鬼，NGP便特地推出「專用CROSS RING」。只要把它安裝在NGP的方向鍵上，便可以令食鬼在畫面中自由移動。

此外，SNK亦將在今年9月推出啤牌遊戲，名為《NEO 21》，此作是可以利用通訊對戰，最多可讓四人同時對戰的。遊戲主要是玩BLACK JACK(21點)，當中將會以賭場的桌子作遊戲畫面。(以上資料是由SNK提供)(小璘)

《BIO HAZARD：Code of Veronica》是由世嘉開發？

一直以來均有傳聞DC版《BIO HAZARD：Code of Veronica》並不是由上兩集的原班人馬所製作，但到底是哪些人在製作呢？最近美國方面有消息指《BIO HAZARD：Code of Veronica》原來正由世嘉開發，CAPCOM方面只是派出岡本吉起和其他工作人員做監修的工作，原因是《BIO HAZARD》的工作人員忙於製作《DINO CRISIS》和《BIO HAZARD 3》。連《BIO》這隻名作都可以交託給別人，CAPCOM和世嘉的合作關係看來真的非常密切呢！(時雨)



■得悉這消息後不知讀者們是憂是喜？

EAS獲得中田英壽遊戲肖像權

日本的著名球星、剛於外國球隊成為球員的中田英壽，在日本可說是國民的偶像，而最近ELECTRONIC ART SQUARE(EAS)就因此而購入其肖像、聲音等版權，準備用來推出遊戲。

中田英壽的肖像權合約是至2002年終止，所以他應該會出現在大部份由EAS推出有關的足球遊戲內。直至現時為止，ESA已決定於PlayStation和Windows推出之遊戲《FIFA 99 EUROPE LEAGUE SOCCER》，利用他的肖像作封面，相信這樣一定能提高他在日本人心目中的地位。(小璘)

新類型音樂遊戲登場

音樂遊戲終於也能發展到夾BAND了，遊戲製造商JALECO最近已決定推出另類音樂遊戲，名為《ROCK'N TREND》。玩者可以在遊戲中選擇22首日本和外國流行歌曲，當中有《Heaven's Drive》、《Born to be wild》、《珍島物語(Rock Ver.)》等，不知各位有沒有聽過這些歌名呢？

除了歌曲選擇外，既然說是夾BAND，就當然少不了結他、電子琴和低音結他這些夾BAND必要樂器吧！玩者可以在這三種樂器中選出其中一種來跟鼓組合操作，各位音樂遊戲迷一定要密切留意了。(小璘)

SILENT HILL將不能在英國發售？

近年在外國接連發生嚴重的校園開槍事件，輿論的矛頭直指那些有暴力成份的電視遊戲，更有受害者的家長告上法庭，要求遊戲製造商賠償。最近又有一宗類似的新聞，鑑於KONAMI的《SILENT HILL》內容過份暴力，英國工黨議員Paul Goggins建議限制或禁止此遊戲於英國發售，英國眾議院正就此進行討論，看來外國對有暴力成份的遊戲有點過份敏感呢。(時雨)

1999年秋季東京Game Show參展廠商公佈



東京Game Show的主辦機構CESA，剛剛公布了今年秋季Game Show的參展廠商名單，或許是受到遊戲界不景氣的影響，今次參展商的數目只有67間，比上次春季Game Show的82間少。(時雨)

主要參展廠商名單如下(依字頭英文字母次序排列)：

- ASCII
- ATHENA
- ATLUS
- BANDAI
- BANDAI VISUAL
- BANPRESTO
- CAPCOM
- COMPILE
- COSPA
- CREST
- CULTURE BRAIN
- DAIKOKU DENKI
- DATAEAST
- DATAM POLYSTAR
- ELECTRONIC ARTS SQUARE
- ENIX
- EPOCH
- ESCOT
- ESP
- F&C WITH ALCHEMIST
- FIRSTSMILE ENTERTAINMENT
- FUTURE BEE
- GAGA COMMUNICATIONS
- GAMER'S DREAM
- HUDSON SOFT
- HUMAN ACADEMY
- HUMAN ENTERTAINMENT
- IMAGINEER
- INFO REPUBLIC
- J · WING
- JALECO
- KOEI
- KONAMI
- KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT SCHOOL
- M2TO
- MEDIA CREATE
- MEDIA WORKS
- MICRONET
- MICROSOFT
- NAMCO
- NEC INTERCHANNEL
- NIPPON COMPUTER SYSTEMS CORPORATION
- QUEST
- SAMMY CORP
- SEGA ENTERPRISES
- SNK CORPORATION
- SOFTBANK PUBLISHING
- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- SQUARE
- SUNSOFT
- T · Y · O
- TAITO CORPORATION
- TAKARA
- TECMO
- TOMY
- UBI SOFT ENTERTAINMENT
- VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
- 新聲社
- 德間書店／INTERMEDIA COMPANY
- 角川書店
- 講談社

世嘉加入日本寬頻網路市場

據7月26日的日經產業新聞報導，世嘉打算和日本6間私營鐵路公司合作，利用他們在鐵路沿線計劃興建的寬頻網路，來測試未來寬頻世嘉網路的可行性。消息指世嘉計劃和鐵路公司合作，在日本各地興建以DC為終端機的寬頻互聯網路，但世嘉本身不會親自參與鋪設網路的工作。今次的測試相信亦為DC在美國和歐洲鋪設網路起了試金石的角色。

雖然世嘉發言人拒絕對此事作出任何評論，但他們早前曾表示DC的可拆式MODEM設計容許DC在未來使用任何新的通訊形式，他們亦表示很快就會有世嘉網路詳情公佈。(時雨)

美國DC預售數量突破150,000大關！

雖然DC在日本的表現未如理想，但在美國似乎已經有個好開始，因為在DC正式推出之前個多月，其預售數量已經達150,000部，而且有繼續上昇的趨勢，這對世嘉和她的股東來說都是好消息。不過世嘉亦有隱憂，因為DC的生產速度追不上龐大的需求，而世嘉又要確保在9月9日發售日當日有足夠主機供應，故此有可能在預售數到達200,000萬時停止預定，這不禁叫人回想起DC在日本發售時供不應求的慘況。(時雨)

Dreamcast快將有新的Direct X驅動程式？

美國方面的消息，根據Microsoft的公布，DC快將有新的Direct X驅動程式推出。現行DC上Direct X驅動程式的版本是6.1，而新版本則將會是7.0。不過這個驅動程式到底使用何種方法更新到每部DC裏仍未清楚。(時雨)

索取三上真司簽名小冊子得獎者名單

黎恩平　吳浩然
NG KA WING　FUNG KIM HO
LEUNG TAT MING

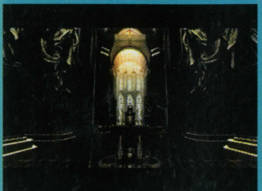
GP物料供應處-GUNDAM IN ACTION得獎者名單

謝智軒

以上各得獎者會有另函通知領獎事宜

專業評壇

THE BOOK OF WATERMARKS



AVG/ PlayStation/ SCEI/ 6800日圓

赤目黑龍

噢！實在是作得太出色了，雖然遊戲方面的解謎性不是太過強，不過，尚算是要動腦筋的遊戲，而且畫面的製作太出色了，可能是這個關係，令移動的速度減慢了，幸而這不是動作遊戲，所以影響實在不是太大，最重要的一點是說英語的，那麼大家也能聽得懂人物在說甚麼了！(相信在香港懂英語的人比日語的人為多吧！)

評分：7分

神皇

一隻以主觀視點進行的立體AVG遊戲，玩法較為靜態。畫面質素非常仔細和漂亮，可惜移動時的速度很慢，令人有沉悶的感覺。解謎部份設計得頗有心思，但對於不懂日文的玩者就比較難明。筆者頗為欣賞製作者想帶出的訊息，可惜用在遊戲上則有點兒……，不過整體來說也算是一隻合格的遊戲。

評分：5分

非洲

筆者一開始便要讚是遊戲的包裝，是印在牛油紙上的，呈半透明狀，很美觀的，遊戲中的CG片段也造得不俗，遊戲中亦能充分表現出懸疑的氣氛，特別是背景音樂運用得十分出色，是一個很好的ADVENTURE遊戲。

評分：8分

STARLING ODYSSEY～BLUE EVOLUTION



RPG/ PlayStation/ RAYFORCE/ 6800日圓

一輝

常聽人說：「舊嘢冇好！」對此，本人不敢苟同，就以本作為例，雖然只是PC-ENGINE時代的作品，若放眼於今天的RPG，也許在畫質方面會較為遜色，然而故事內容方面則絕不會給比下去！況且，一隻RPG的遊戲性不是以故事來衡量嗎？總之，若閣下是RPG迷，請不要錯過這經典作品。

評分：8分

福田

PCE年代作品，曾經以「大作身份」宣布移植往SS上，但最後卻變成PlayStation的普通貨色遊戲(售價竟是6800日圓？)。畫面只有一般水準，系統亦算簡單，很適合初哥級玩家，不過其表達方法與音樂則不大令人滿意，初期故事交待得有點混亂；最令人失望的便是爛溶溶的動畫片段。

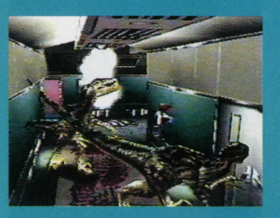
評分：5分

山寺良牙

聽說此遊戲往年的名作，若是這樣的話音響分面只改了少許，反而遊戲中出場的人物同無論大少及移動時均做得不錯，而戰鬥畫面方面亦採用一種儲力方式攻擊，比較特別，當然移植至次世代機的最大特色，就是有不錯的動畫片段和美麗的事件畫面。

評分：7分

DINO CRISIS



AVG/ PlayStation/ CAPCOM/ 5800日圓

J.J

三上真司捨喪屍投入恐龍懷抱(?)所創作的這新作，原本由其他公司推出的話會好一點的，但現在就難免被人用來與《BH》系列比較。論畫面這次的確是比以往又有所進步，全多邊型背景之下的動感鏡頭很有電影感，然而恐龍的數目太少，加上過往《BH》已有HUNTER之類敏捷的喪屍，戰鬥感覺和《BH》分別不大。

評分：7分

神皇

CAPCOM繼《BIOHAZARD》之後另一隻驚慄AVG遊戲，今次的敵人由喪屍變為恐龍。畫面以全多邊形構成，視點明顯更具電影感和氣氛，而且遊戲中的恐龍更是以隨機的方式出現，令過程更為緊張刺激。可惜恐龍的種類太少，而且難度只屬一般，但總括來說它始終是近期最值得一玩的作品。

評分：8分

時雨

起初還以為它只是另一隻《BIO HAZARD》，但玩後發現全多邊形的畫面確是較平面CG來得有實在感，而且論恐怖感比《BIO》更勝一籌，因為視點可以隨時變更，令演出更富電影感。敵人今次可能是活生生的恐龍的關係，很有威逼力，除了要擊倒牠們外，有時逃走可能是更好的選擇，考驗玩者的判斷力。整體來說它的表現比《BIO 2》為佳。

評分：8分

BARDYSH～古林福特的人們



RPG/ PlayStation/ Imagineer/ 5800日圓

MARKS

雖然這遊戲的進行方法非常有趣，而且又有很多角色選擇來開始遊戲，但可惜沒有二人同時進行故事模式。遊戲畫面的結構不只簡單，而且人物造型亦都十分差勁。筆者覺得遊戲中的謎宮只有單一路線進行會十分沉悶的，而且敵人又少，真是購買時需要考慮考慮。

評分：4分

福田

典型《不思議迷宮》系遊戲，令人驚喜的是主角已非肥雞或肥叔叔了，玩者可從3個種族的角色中選取其一來使用，自由度比較大。玩法則和同類遊戲無異，同樣是在自動生成的迷宮內冒險，見敵人就打，新意欠奉，而最不滿的是版圖上有太多爆仗，很容易炸到雙腳開花。

評分：6分

山寺良牙

與某遊戲相似，不過比較有趣的就是可以選用不同的種族，當然用不同的種族出戰有不同的效果，不過畫面方面則有點遜色，音樂方面尚算可以，而本人比較喜歡的就是人物的設計，雖然在遊戲中看不到，男的就繪得十分有型有款，女的則畫至十分美麗。

評分：4分

多倫與哥布



ACT/ PlayStation/ CAPCOM/ 港幣358元

MARKS

《多倫與哥布》雖然當中有很多可愛的哥布，但它是給不到筆者好玩的感覺，而且除了遊戲有多種玩法之外，基本上沒有值得欣賞的地方，還有MISSION實在太少了，即使有三個LEVEL亦不能將之遮掩，真是一個為小孩子而開發的遊戲。

評分：5分

小璘

單是看到有很多可愛的哥布在遊戲中出場便十分吸引，它們在畫面上四處走，又可以讓玩者的機械人壓扁，十分搞笑。遊戲主要是以MINI GAME的形式進行，操作亦算簡單，只是在某些解謎的地方有點難度，是一隻比較偏向小朋友的遊戲。另外，喜歡ROCKMAN的朋友不要錯過啊！

評分：8分

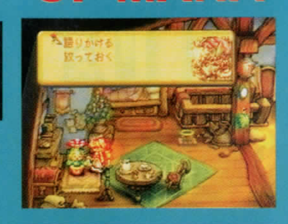
非洲

遊戲分為數個部份，而主要的動作部份玩法便跟同廠《ROCKMAN DASH》很相似，而有所不同的便是遊戲中玩者可以在商店之中，購買裝備來強化自己的機體，同時也有附送《ROCKMAN DASH 2》的體驗版，各位玩者不要錯過了。

評分：6分

專業評壇

聖劍傳說 LEGEND OF MANA



ARPG/ PlayStation/ SQUARE/ 港幣358元

MS

如果只是說遊戲的故事、操作和系統，筆者只能給它3分，因為遊戲中的故事非常無謂，在同一事件中常出現上文不接下理的情況，操控又不好，尤其在戰鬥時，真令過往的《聖劍》迷大為失望，與以往的分別太大，唯獨是音樂方面做得不錯，值2分，餘下的分數，只是因它叫《聖劍》而送的。

評分：7分

神皇

不知為何近年SQUARE製作的遊戲總難令筆者感到滿意，就連身為這個系列支持者的我，亦都覺得今作欠缺誠意。首先是戰鬥系統變回兩方向，而且使用必殺技和魔法的時候，敵人往往會趁玩者唸咒時逃走，很難把牠擊中。故事沒有連貫性也是這遊戲的敗筆之處，但身為支持者也始終會完成這遊戲。

評分：6分

一輝

《聖劍傳說》系列的最新一集在PS上推出，然而廠方今次在畫面方面卻「回歸原點」—以「平面」方式表達。就個人來說，筆者十分欣賞這表現效果，蓋因完全保留了《聖劍》一貫畫風，而且今集故事以「任務式」尋找EVENT為主，給玩家一定的自由度，唯是有時太自由反而令人失卻目標！

評分：7分

實況POWERFUL職業棒球'99開幕版



SPT/ PlayStation/ KONAMI/ 5800日圓

時雨

這隻遊戲很成功地將棒球獨有的戰略性重現在遊戲機上。全部實名的球手、上個球季詳盡的資料庫、再加上良好的操作性和LOAD碟時間，都使它成為棒球遊戲不二之選。今集的成功模式依然出色，即使分出來當一隻完整的遊戲賣也不為過。沒有N64版的人一定要試試。

評分：8分

福田

《實況》系列可算是棒球遊戲中的名牌，皆因其質素一向都有保證，加上令人津津樂道的育成模式所以經常成為銷售榜的常客。整體上今集比N64版時更為成熟，不過最令筆者印象深刻的就莫過於其育成模式了，舞台由校園變為商業社會，非常有趣，即使你玩過前作很多次單是此模式已值門票價。

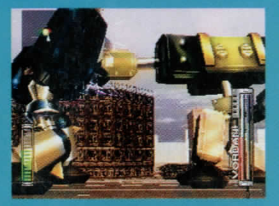
評分：8分

非洲

以選手的真實名登錄在遊戲之中，是這系列的賣點之一，遊戲的玩法跟之前的作品大致相同，而其操作簡單易明，就算是初玩者都很容易上手，令人欣賞的地方便是其LOADING時間不長，是一個不錯的遊戲。

評分：7分

REMOTE CONTROL DANDY



SLG/ PlayStation/ HUMAN/ 5800日圓

赤目黑龍

天呀！這遊戲實在是太過出色了，其操作就像是自己控制機械人一樣，再加上那震動的感覺，所以感覺非常之好；說回畫質，雖然沒有甚麼突出之處，不過，絕對是上乘之作，雖一美中不足的是遊戲之中為了營造那種真實感，令機械人的動作變得非常慢，如果可以快一點及流暢一點的話便真是PERFECT了！

評分：8分

一輝

一名超「有米」的小孩、一個遙控器、再加上一台超級機械人，整體而言，這隻《REMOTE CONTROL DANDY》給筆者的感覺：這是一隻甚具「鐵人28」風味的動作遊戲，然而這亦是一隻「寫實」遊戲，例如遙控範圍有一定限制，戰鬥途中不慎破壞的建築物要「照價賠償」‧‧‧‧實在有趣！

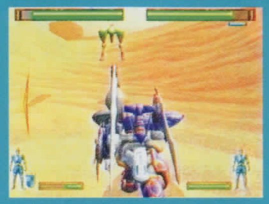
評分：7分

J.J

以早期日本動畫《鐵人28》的概念而創作的一個遊戲。畫面雖然不可算得上是十分華麗，但仍可叫做合格，操作機械人的方法頗為麻煩，但反過來可說是這樣才夠迫真，戰鬥時的感覺很像《大鐵人》片中17號對智慧黨機械人的場面，此外每一戰結束後計算經濟損失亦很有趣。

評分：6分

FRAME GRIDE



STG/ Dreamcast/ FROM SOFTWARE/ 6800日圓

神皇

超高質素的CG OPENING動畫，令筆者看得異常興奮，至於遊戲畫面的多邊形亦做得相當漂亮和細緻，而且在進行時完全沒有拖慢的現象，流暢度充足。合成系統的設計不錯，讓玩者有空間去改造機械人之餘又能保持平衡性，唯一可惜的是LOADING時間較長，但始終是DC機主必買之作。

評分：8分

MARKS

以電腦戰記的玩法來玩的《FRAME GRIDE》雖然有利用在BATTLE時拾回的水晶來製造裝備，製造的裝備共有約100個之多，但裝備會分機種和裝備，所以每種裝備基本上只得幾種，令其失去意義。其玩法不單沒有爽快的之感覺，而且敵人的位置難以捉摸。

評分：6分

時雨

以中古時代為背景的3D機械人對戰遊戲。機械人的設計不俗，很能表現出中古騎士那種重厚的感覺，畫面因為是DC的關係，做得非常細緻，只略嫌用色比較單調。遊戲本身做得不錯，但感覺上這遊戲是以2P通信對戰做賣點，CPU戰的部分像是只是為了儲部件而設，故此可能不太適合香港玩者。

評分：7分

激走！TOMA RUNNER



RAC/ PlayStation/ SCEI/ 5800日圓

赤目黑龍

差！遊戲本身的創意本來是可以一讚的，然而製作手法不是太過理想，尤其是那種左右分割的畫面，真是非常難看，亦易令玩者混亂，這是非常敗筆的地方；此外，這類遊戲只可供2人對戰實在是非常可惜。而遊戲本身最值得一讚的是遊戲的速度感覺不俗，玩一玩也無妨的遊戲。

評分：5分

小璘

雖然遊戲的人物不是太討好，可是玩法就很有趣。因為在遊戲中加入了一些協助前進的道具，所以玩者要配合其他掣才可順利前進，這較一般只是連打掣的跑步遊戲有趣。不過與電腦對戰時用一半的畫面好像有點浪費，若可以用整個畫面相信會令玩者玩得更順眼。

評分：6分

福田

最初從雜誌看過此遊戲後，發覺它不論角色造型以至畫面構圖等都十分抵死，很想將之據為己有，於是趁公司有此遊戲拿來試試。沒錯，雖然是簡單到極點的「人間競跑」玩法，但細玩下便發現賽道裏面的加速桿和彈弓墊等對賽果根本影響不大，再加上左右分割畫面大減可觀性，實在有點令人失望。

評分：6分

專業評壇

AIRFORCE DELTA



STG/ Dreamcast/ KONAMI/ 5800日圓

MARKS

《AIRFORCE DELTA》當然畫面靚(Dreamcast機能)，而且操作簡單，絕對是玩者想要的東西，只可惜畫面不能表達戰鬥機加速或減速那種突然變速的感覺。筆者最欣賞的是當墜機後，就會失去了該戰鬥機種，這樣讓玩者必須認真地射擊。

評分：7分

福田

筆者本身對空戰遊戲並不擅長，所以只要不是太爛就應能滿足我的需要。畫面上它做到了DC的基本要求，無論是戰機抑或背景等都比《AC 3》好得多(這個當然)，加上可以儲錢買新機和挑戰舊記錄的設定大幅度提高耐玩性；不過速度感不足是遊戲的最大敗筆，希望廠方可以製作速度更快的改良版。

評分：6分

山寺良牙

此遊戲音響分面屬一般，特別是自機被導彈擊中時，只有「POP」一聲；而飛機Texture方面，亦沒做出反光效果，特別是重播時，好像自機配上畫面而已。不過相對來說，此遊戲的節奏十分之緊湊，飛機的移動感覺不錯，景物亦做得十分美，特別是於山谷間飛行的一版更是一絕。

評分：7分

STREET FIGHTER ZERO 3 最強流道場



FIG/ Dreamcast/ CAPCOM/ 5800日

KOTARO

今次Dreamcast版本最特別之處，首推當然就是能供三人同時對戰(假若可以四人同時對戰就更好)和網上DOWN LOAD段位認定角色的設計，其次則是改良後的「WORLD TOUR MODE」，雖然強化程度與預想仍有着一段距離(只是追加一個ISM PLUS)，而且加入選擇取得ISM PLUS分歧限制，令人不能取得全部ISM PLUS，是比較失望的地方；相反，放寬對戰中使用ISM PLUS的數量和大幅提昇DRAMATIC BATTLE中電腦角色的人工智能，則是值得令人驚喜的地方。

評分：8分

一輝

無可否認，PS版的《ZERO3》已是質素極高的作品，但請看DC版的優點：合理的價錢、流暢的動作、幾乎唔駛等的LOADING、再配合本作靈魂所在一「最強流道場」，實在是一隻120%的移植作品。若果你是DC機主，筆者絕對建議購入此作。(就算為隻GAME而買DC都抵！信我！)

評分：9分

時雨

到了現在才在DC上推出ZERO 3，實在遲了點。不過和之前的PS和SS版相比，DC版的移植度更高。不單止LOAD碟時間短至近乎零，人物的格數齊全，附加要素亦比其他機種為多，只可惜在香港要玩對應網路的部分較麻煩(但不是不可能)。還有，要完全享受這遊戲，記得準備一支「DC的」。

評分：7分

DIVER'S DREAM



ACT/ PlayStation/ KONAMI

赤目黑龍

好！實在是一隻非常出色的遊戲，首先，潛水遊戲已經是非常少，而製作方面亦非常認真，動作的製作更是非常真實，令玩者有置身海底的感覺；另一方面，不同的任務亦令遊戲的可玩性大大提高，就如打大白鯊的一版，非常緊張刺激！唯一要一彈的便是差不每版也要在山洞之中穿來插去，真是有點兒悶呢！

評分：9分

J.J

以潛水為題材的遊戲實在不多，因此這可算是個相當罕有的作品。遊戲的畫面只可用一般來形容，但就頗有潛水的感覺，主角要不斷在水底尋寶換錢來強化裝備，這樣才能有足夠的能力去探索更深的海底，此外水中的確是危機四伏，隨時會發覺自己只剩下半條人命。

評分：5分

非洲

其實只不過是很久以前推出過的《DOLPHINS DREAM》的英文版吧！遊戲以收集各種物品為目標，是一個打發時間的好遊戲，因為要完成遊戲須要一段頗長的時間啊，而且遊戲LOADING時間也不短，如果耐性不夠的玩者還是不要試比較好了。

評分：6分

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION



RAC/ PlayStation/ Infograms

神皇

無論在畫面或操控都不甚討好的遊戲，比賽時只有一輛賽車在賽道上行走，沒有了賽車遊戲應有的刺激感和爽快感，另外賽道也給人一種很亂的感覺，而且若走上旁邊的道路時經常都會翻車，令一失去玩的意慾。唯一可取的算是賽道種類頗多，設計得尚算出色，若操控性良好的話，這也算是一隻好遊戲。

評分：4分

J.J

由外國的著名遊戲生產商INFOGRAMES生產的一隻越野賽車遊戲，以完成度來說是相當高的，即使你認為OP的一段CG不能作準，進入遊戲後的畫面亦應該可以令你滿意；雨天或雪天的感覺都很迫真，車子設定的部份亦算合格，只是操作時車的重量感不足，但玩玩亦無妨。

評分：6分

小璘

本作與一般賽車遊戲無異，所以喜歡玩賽車的FANS不妨一試。在控制賽車方面，利用手掣操作似乎太過敏感，只是輕微的按左右掣便會轉很大的彎，對於只轉細彎十分不便；另外亦由於這原因而容易反車。除此之外，玩者在每次需要作出選擇也要LOAD碟，需要不少時間。

評分：4分

ORGE BATTLE 64 Person of Lordly Caliber





SRPG/ NINTENDO64/ 任天堂・QUEST/ 7800日圓

時雨

上集《Tactics Orge》是SRPG的經典，因此它的續集我自然不會錯過。我曾擔心過它能否保持水準，因為《Tactics》的製作核心已移籍SQUARE，但結果並沒有令我失望，由政治鬥爭和國家間的紛爭組成的故事、充滿戰略性的戰鬥和最重要的Orge世界觀依然健在。雖然有一些小缺點(如人設不佳和用了太多前作的音樂)，但這仍是一隻必買之作。

評分：9分

小璘

曾推出過多集的《OGRE BATTLE》，在今集中增加了很多的職業可說是最吸引玩者的地方。遊戲系統以限定時間來代表一天的設計亦很特別，在遊戲進行時一定要好好把握時間。另外戰鬥過程也算快，令遊戲的節奏十分輕快；可是若角色移動亦能快一點會更好。

評分：7分

山寺良牙

幻想式名作戰略遊戲的新版本，上來N64後，畫面變得更美，動作變得更流暢，音樂當然也變得好聽多了，在戰鬥時也頗流暢，而且在新的版本上亦加了不少的新元素，令可玩性增加；不過始終是盒帶的關係，音樂始終也不及CD音源的了，當然人物對白的配音也欠奉。

評分：5分

優惠天國
COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年8月13日
- ◆影印本無效
- ◆各商號保留優惠券的所有使用權利

PlayStation勁跳舞套裝

PlayStation主機＋透明震動手掣兩個＋記憶卡＋PRO ACTION REPLAY＋有燈跳舞地毯

套裝價$1100



新一代遊戲公司

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26

屯門新都商場2樓310號鋪

新星電子公司

荃灣荃豐中心B74

齊齊來做遊戲王

GAME BOY Color主機＋透明主機套＋《遊戲王II》＋卡(非賣品)

套裝價$680



新一代遊戲公司

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心

商場地庫B26

屯門新都商場2樓310號鋪

新星電子公司

荃灣荃豐中心B74

DC最新遊戲現金優惠

憑券選購下列三款遊戲可作$20使用(限售30套)：

- AIRFORCE DELTA
- SOUL CALIBUR
- 創造職業棒球隊
- SEA MAN
- FRAME GRIDE
- WORLD NEVERLAND PLUS
- STREET FIGHTER ZERO 3
- BUGGY HEAT
- 超發明BOY
- 首都高BATTLE
- THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999
- DYNAMIC刑事2
- ELEMENTAL GIMMIC GEAR
- BLUE STINGER
- POWER STONE



新機地

旺角奶路臣街19號B地下

(旺角中旅社側)

灣仔灣仔道128-150號

明豐大廈1樓(日本街商場)

PlayStation周邊配件優惠券

憑券到本店可以

$60優惠價購買原裝手掣

$320優惠價購買PocketStation



新一代遊戲公司

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心

商場地庫B26

屯門新都商場2樓310號鋪

新星電子公司

荃灣荃豐中心B74

Dreamcast遊戲&配件大特惠

憑券到本店可以靚價選購

《STREET FIGHTER ZERO 3》超靚價$288

NEO GEO POCKET／Dreamcast接續CABLE 超靚價$160



新一代遊戲公司

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心

商場地庫B26

屯門新都商場2樓310號鋪

新星電子公司

荃灣荃豐中心B74

遊戲機現金券

FAMILY COMP紅白機 新版	憑券可作$20使用
SUPER FAMIOM JR新版	憑券可作$20使用
SUPER GAME BOY 2	憑券可作$20使用
全新PlayStation 1000機	憑券可作$100使用



新機地

旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

PlayStation名作遊戲特別優惠

憑券到本店可以

$380購買《聖劍傳說》

$699購買《Guitar Freaks》(連結他控制器)



新一代遊戲公司

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心

商場地庫B26

屯門新都商場2樓310號鋪

新星電子公司

荃灣荃豐中心B74

修理遊戲機現金券

憑券到本店修理遊戲機

可作$50使用

(換光頭除外)

新一代遊戲公司

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26

屯門新都商場2樓310號鋪

新星電子公司

荃灣荃豐中心B74

NEOGEO軟硬件全線優惠

METAL SaLUG X	憑券可作$100使用
月華之劍士2 ROM帶版	憑券可作$100使用
月華之劍士2 CD版	憑券可作$20使用
NEOGEO POCKET COLOR原裝專用火牛	特惠價$60
NEOGEO POCKET COLOR原裝對戰線	特惠價$60
NEOGEO CONTROLLER PRO	憑券可作$20使用
NEOGEO CD機	憑券可作$100使用
NEOGEO RGB線	憑券可作$20使用
NEO GEO POCKET／Dreamcast接續CABLE	憑券可作$20使用

《SHOCK TROOPERS 2nd Squad》

憑券可作$50使用

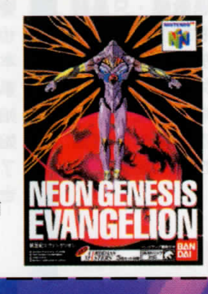
新機地

旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

N64名作遊戲特別優惠

憑券到本店可以$450購買《新世紀EVANGELION》



新一代遊戲公司

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心

商場地庫B26

屯門新都商場2樓310號鋪

新星電子公司

荃灣荃豐中心B74

換機係時候！

舊機換新機

舊GAME換新GAME

(詳情請到本店查詢)





新一代遊戲公司

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26

屯門新都商場2樓310號鋪

新星電子公司

荃灣荃豐中心B74

GAMEBOY好玩特賣

憑券到本店購買以下遊戲可作$20使用(限售30套)：

- 娛樂金魚眼
- DRAGON BALL Z悟空飛翔傳
- 牧場物語I、II
- SPY VS SPY(日／美版)
- 遊戲王2
- THE SUPER SPY
- R-TYPE DX
- WORLD SOCCER GB 2
- HYPER OLYMPICS SERIES TRACK & FIELD
- FINAL FANTASY SERIES
- SUPER MARIO BROS DELUXE
- CARD CAPTOR櫻
- 紅、黃、藍POCKET MON(日版／美版；附送POCKET MON禮品包)
- POCKET MON PINBALL
- DRAGON QUEST MONSTER



新機地

旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

優惠天國 COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年8月13日
◆影印本無效
◆各商號保留優惠券的所有使用權利

日版PlayStation遊戲全線優惠

憑券到本店購買下列遊戲可作$20使用(限售30套)：

SD [illegible]GENERATION-0
重裝機兵VALKEN 2
L之季節~A piece of Memories~
ECHO NIGHT
聖劍傳說
DINO CIRISIS
聖少女艦隊
魔劍美神 2
GRANDIA(送初回特典)
私立JUSTICE學園 熱血青春日記2



新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

Dreamcast最新遊戲優惠

《AIRFORCE DELTA》
《秋葉原電腦組》
《蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON》
憑券可作$20使用



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

三用JOYSTICK靚靚優惠

附有震動功能／
Analog & Digital Mode
憑券可以靚價$220購買

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

PlayStation美版遊戲優惠券

憑券到店選購下列PlayStation美版遊戲可作$20使用(限售30套)：

TACTIC ORGE
BREATH OF FIRE III
PARASITE EVE
KARTIA
TALES OF DESTINY
CASTLE VANIA
DESIDENT EVIL
STAR OCEAN
BRAVE FENCE武藏傳
XENOGEARS
FINAL FANTASY VII
SILENT HILL
ARMORED CORE
SYPHON FILTER
LUNAR限定版



新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

修理遊戲機現金券

憑券到本店修理遊戲機
可作$50使用

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

Wonder Swan 爽爽優惠

憑券到本店購買
Wonder Swan可作$20使用





訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

N64遊戲熱潮

電車GO！ 64	憑券可作$20使用
實況J-LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER 2	憑券可作$20使用
OGRE BATTLE 64	憑券可作$20使用
新世紀新世紀EVANGELION	憑券可作$20使用
MARIO GOLF	憑券可作$20使用
STAR WARS EPISODE 1 RACER	憑券可作$20使用
POCKET MON STADIUM 2	憑券可作$20使用
薩爾達傳說~時之洋笛	憑券可作$20使用
POCKET MON SNAP	大特價$300
(凡到本店沖曬POCKET MON SNAP相片，即可免費多沖曬一次)	
DRACULA惡魔城默示錄(日版)	憑券可作$20使用
任天堂ALL STARS大亂鬥	憑券可作$20使用

(限售30套)



新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

N64 HIT GAME優惠券

《星球大戰前傳I RACER》
《新世紀EVANGELION》
《OGRE BATTLE 64》
憑券到本店購買以上遊戲可作$20使用






訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

JOYSTICK電擊優惠

憑券到本店購買PlayStation用搖桿THUNDER STICK可以電擊價$220購買



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

遊戲配件減多啲

Dreamcast ARCADE STICK	憑券可作$20使用
Dreamcast RACING CONTROLLER	憑券可作$20使用
《DANCE DANCE REVOLUTION》原裝跳舞毯	超抵價熱賣中
(送NEOGEO POCKET手提遊戲機)	
X-RGB 2影像變換器	熱賣價$1150
PlayStation DJ Station Pro專業　碟盤	熱賣價$650
PlayStation Analog JoyStick飛機控桿	憑券可作$20使用

(限售30套)

新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

配件優惠券

Virtual Pistol
優惠價$160



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

配件優惠券

憑券到本店購買
Formula Zero PRO可作$20使用



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE の



G+Game 遊樂誌 PLUS / PC PLAYER / 新城997 有腦事件簿 / PCHandbook.com

熱線遊戲流行榜

店舖提供最新資料！！ GPM 最新銷售榜

1 st Ogre Battle 64



NINTENDO 64／SRPG
■QUEST
7月14日
7800日圓

2nd NEON GENESIS 新世紀EVANGELION 使徒育成



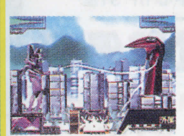
WonderSwan／SAVG
■BANDAI
7月22日
3800日圓

3th 魔界村 for WonderSwan



WonderSwan／ACT
■BANDAI
7月22日
3800日圓

4th NEON GENESIS 新世紀EVANGELION



NINTENDO／ACT
■BANDAI
6月25日
8800日圓

5th DINO CRISIS

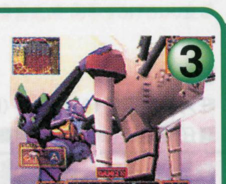


PlayStation／AVG
■CAPCOM
7月1日
358港元

熱線遊戲流行榜







1st	THE KING OF FIGHTER DREAM MATCH 1999(SNK)	146票
2nd	STREET FIGHTER ZERO 3~最強流道場 (CAPCOM)	115票
3rd	新世紀福音戰士 (BANDAI)	86票
4th	聖劍伝説LEGEND OF MANA	57票
5th	首都高BATTLE(GENKI)	55票
6th	DINO CRISIS(CAPCOM)	43票
7th	私立JUSTICE學園 熱血青春日記2(CAPCOM)	36票
8th	PERSONA 2罪 (ATLUS)	31票
9th	Ogre Battle 64(QUEST)	30票
10th	餓狼伝説WILD AMBITION(SNK)	18票

最期待的新作

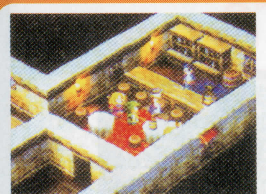






1st	(DC) 莎木 (SEGA)	154票
2nd	(PS) BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE(CAPCOM)	120票
3rd	(PS) SD GUNDAM G GENERATION-0(BANDAI)	78票
4th	(DC) DEAD OF ALIVE(TECMO)	59票
5th	(PS) GUITAR FREAK(KONAMI)	38票
6th	(PS) 鬼武者 (CAPCOM)	26票
7th	(PS) 聖劍伝説Legend of Mana(SQUARE)	23票
8th	(DC) VIRTUA STRIKER 2 DC(SEGA)	21票
9th	(DC) SOUL CALIBER(NAMCO)	18票
10th	(DC) BIO HAZARD CODE：Veronica(CAPCOM)	17票

日本雜誌《電擊PlayStation》8月13日‧27日合併號，期待榜



今回	前回	遊戲名(製造商)
1	2	Dragon Quest VII(ENIX)
2	4	SD GUNDAM G GENERATION-0(BANDAI)
3	8	WILD ARMS 2nd IGNITION(SCEI)
4	7	ARC THE LAD III(SCEI)
5	初	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX(KONAMI)

最希望移植作品

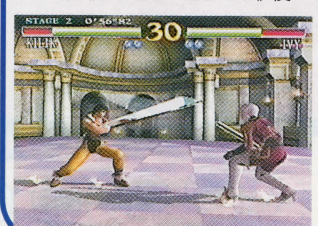


1st	(N64) 新世紀福音戰士	79票
2nd	(AD) 消防士	63票
3rd	(AD) THE KING OF FIGHTER 99	44票
4th	(AD) STREET FIGHTER EX 2	39票
5th	(AD) STREET FIGHTER III 3rd	34票

遊戲誌雙週推介

SOUL CALIBUR

Dreamcast/FIG/NAMCO/8月5日/5800日圓



繼《SOUL EDGE》後，NAMCO亦將其續集移植至家用機(Dreamcast)上，今次NAMCO以Dreamcast機能製造出來的遊戲畫面還要比街機版還要仔細，而且Dreamcast版更增加了很多不同的模式，如TEAM BATTLE MODE、SURVIVAL MODE等等。除此之外，更會有一個和上集的EDGE MASTER很像的「MISSION BATTLE」，到世界各地挑戰強者而取得POINT。

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第104期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《Final Fantasy》海報 3名

陳明強 K950XXX(1)
潘偉文 Z373XXX(A)
Pang Yuen Fung K946XXX(5)

《英雄本色》漫畫海報 3名

鄭偉安 Z668XXX(2)
黃振浩 Z644XXX(5)
Ng Kar Him Z473XXX(0)

《STREET FIGHTER ZERO 3》襟針 1名

李紹邦 Z441XXX(5)

《SD GUNDAM G GENERATION-0》模型 1名

Lo Yu Tung V045XXX(2)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《Gundam Mobile Suite Char's Counter attack》海報 3名
《NEON GENESIS EVANGELION》海報 3名
《SD GUNDAM G GENERATION-0》模型 2名
《Pocket Monster》匙扣 2名

讀者留言壁

陳明強：
《GUITAR FREAK》於本月29日面世了，我想推出後要努力操練，點解？^_^一定好玩。仲有在9月30日發售的《GT2》和《BH3》，值得期待。

謝智軒：
我認為《DINO CRISIS》的恐怖感比《BH2》低，畫面就同《BH2》差不多，《DINO CRISIS》仍是值得玩。

周俊傑：
《Ogre Battle 64》惜日不是叫《皇家騎士團》嗎？它會是本世紀的最佳SRPG！！！

Sin Wai Tat
《時空穿梭機》的續篇沒有烏山明的參與，相信期待度一定大跌。

陳兆銘：
期待GPM快些再有訂閱服務，26期七百幾太抵玩。

林卓邦：
《DRIVE》很特別，很好玩，好難玩！《DINO CRISIS》逼真、緊張，OPENING CG畫面有電影感。

遊戲誌的回應

首先《Ogre Battle》便是《皇家騎士團》，因為《皇家騎士團》是台灣當年的譯名，而原名則是《伝説之Ogre Battle》。另外，遊戲誌的訂閱服務暫時不會再次舉行。《時空穿梭機》的續篇不單沒有烏山明的參與，而且今集更沒有同樣參加製作的崛井雄彥和坂口博信。

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：8月8日

姓名：____________________ 年齡：__________

身份證號碼/護照號碼：____________________

地址：____________________

____________________ 聯絡電話：__________

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：____________________

____

最希望移植的作品：____________________

讀者留言壁 ____________________

____

____

可填寫有關任何遊戲的意見

____

熱線遊戲流行榜(截至8月5日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.模擬職業棒球99
□2.SCHOOL SCOOTER
□3.三洋PACHINKO PARADISE
□4.ROOMMATE~井上涼子~
□5.PLAYSTADIUM 4不滅之大LEAGUE BALL
□6.大家的哥爾夫球2
□7.重裝機兵VALKEN 2
□8.塗鴉SHOW TIME
□9.GUITAR FREAKS
□10.GRINT GRITTER
□11.STREET SCOOTER
□12.POP'N TANKS!
□13.木偶之夢
□14.CHORO Q WONDERFUL!
□15.MARIA 2~受胎告知之謎~
□16.光榮之君4
□17.ANIMETIC STORY GAME(1) CARD CAPTOR櫻
□18.MEREMANOID
□19.裝甲機動隊L.A.P.D.
□20.金田一少年之事件簿3~青龍傳説殺人事件~
□21.目標！戰球王復刻版
□22.目標是AIRLINE PILOT
□23.L之季節~A piece of Memories~
□24.Cybernetic EMPIRE
□25.ECHO NIGHT # 2~沈睡支配者~
□26.MDK
□27.SEA MAN~禁斷之PET~
□28.AIRFORCE DELTA
□29.秋葉原 電腦組PATA Pies!
□30.MARIONETTE HANDLER
□31.創造職業棒球隊！
□32.SOUL CALIBUR
□33.往北去。Photo Memories
□34.GEM GEM MONSTER
□35.CHORO Q HYPER CUSTOMER BULL GB
□36.三國誌GAME BOY版2
□37.SUPER BLACK BASS~REAL FIGHT~
□38.ASSALIFE ASSADREAM GB
□39.POCKET FAMILY GB 2
□40.牧場物語GB2
□41.實況J-LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER 2
□42.電車GO！64
□43.LODE RUNNER 3-D
□44.WIPEOUT 64
□45.HYBRID HEAVEN
□46.RALLY'99
□47.BIG TOURNAMENT GOLF
□48.With You~願你凝望我~
□49.CRAZY CLIMBER
□50.TERRORS(限定版)
□51.名偵探柯南 魔術師之挑戰狀！
□52.Ogre Battle 64
□53.NEON GENESIS新世紀EVANGELION使徒育成
□54.魔界村for WonderSwan
□55.NEON GENESIS新世紀EVANGELION
□56.DINO CRISIS
□57.THE KING OF FIGHTER DREAM MATCH 1999
□58.STREET FIGHTER ZERO 3~最強流道場
□59.聖劍伝説LEGEND OF MANA
□60.首都高BATTLE
□61.私立JUSTICE學園 熱血青春日記2
□62.PERSONA 2罪
□63.餓狼伝説WILD AMBITION
□64.其他：__________

多倫與哥布終於推出喇～



大家好呀！由今期起《CAPCOM XPRESS》便會正式在《遊戲誌》中出現，為各位報道 CAPCOM 的最新資訊和動向。不知道大家最近玩過《多倫與哥布》沒有？這隻遊戲的角色是來自大受歡迎的《ROCKMAN DASH》，最吸引人的當然是那班可愛的哥布啦，除了動作元素外它還有頗考腦筋的解謎部份，喜歡這類遊戲的你又豈能錯過呢？

得意可愛嘅哥布精品

提起《多倫與哥布》，就一定講講它的精品了，因為造型可愛的哥布是整隻遊戲的最大焦點，如果你喜歡哥布就要看看以下這些精品。



表情多多毛公仔

哥布毛公仔一共有3款，各有不同的表情，有趣生鬼得可以，不論是小朋友或是女孩子都會喜歡。



老少咸宜小手巾

炎炎夏日，只要在街上行一會就會大汗淋漓，所以需要這條小手巾來抹抹汗，清爽清爽。





頭頂有蓋杯

雖然表面上是瓷公仔一個，不過它原來是容量很大的有蓋杯，而哥布的表情又真是可愛得很。



精緻電話繩

潮流興將電話繩（便攜繩）套在無線電話或手提遊戲機上，如果繩上的公仔是哥布的話那就更有趣了。

Dreamcast 又有新 GAME 推出

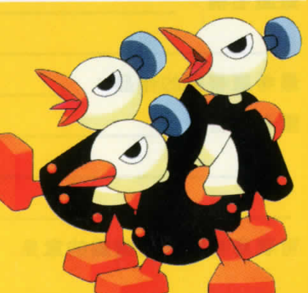
立體武器格鬥遊戲《STAR GLADIATOR 2》現已決定在Dreamcast上推出，相信這個消息會令DC機主興奮不已，因為它的機能應該可以把畫面顯示得更為出色，實在是期待之作；暫定在9月推出。

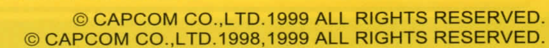




街機消息

因製作上的延誤，數度延期的《FINAL FIGHT REVENGE》現在終於決定推出，這隻格鬥遊戲現暫定在8月左右見街，喜歡它的朋友就一定要留意了。





99年

《拳皇'99》已正式登陸本港。為了順應民意，我們今集會有一個《拳皇'99》小特輯。內容當然不是只得遊戲畫面及遊戲畫面啦！看過你就知……

玩

今次我們會和大家一起玩。玩甚麼？就是玩送禮。我們會送出若干禮品給大家。只要看過今集，大家就會知道那些是甚麼禮品及它們是從何而來了……

散

正所謂「財散人安樂」。為了大家可以在這個暑假過得安安樂樂，我們特地搞了一個「散錢特輯」，希望大家可以安心地散錢……

漫

我們也有去第一屆香港漫畫節。除了循例的報導外，我們更在會場中表演了「發神經」。相信可謂「前無古人」了……

如有意見，可電郵到
gamemag@netvigator.com

拳皇'99大熱祝捷！

change your Pocket
SNK

暫時回來主持人：KYOU



為慶祝業務用的《拳皇'99》大熱中，我們特別送出'99海報9張給Game Players的讀者，如有興趣的話，請將閣下的個人資料（姓名、地址、電話、年齡、性別等）寄到尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室SNK ASIA LTD.宣傳部收，在信封面寫上想到本公司領取或郵寄方式領取，及寫上最希望遊戲化本港漫畫名稱，先到先得。

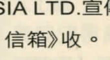
"真"拳皇（亞洲）大會'99（暫名）

今年的"真"拳皇大會將會衝出香港，SNK將會在台灣、星加坡、澳門等亞洲地域舉行大會，優勝的隊伍將會招待來港爭奪"真"拳皇大會的冠軍。

參賽的方式亦一改過往的模式，現在的預定如下：
(1)隊制：3人組隊，其中一人為隊長。
(2)參加者：16歲以上(12歲以上也可，但每隊中只限一名及要有「非參加者」的16歲以上監護人陪同才可參加)，性別不限。
(3)規則：不可使用隱藏人物。
(4)舉行日期：公元2000年1月預定。
詳細的比賽內容稍後正式公布，拳皇迷的你怎能錯過呢？

拳皇'99大信箱

今年拳皇不論在故事、系統、人物等都有一個很大的改變，歡迎各位就故事上、人物上的疑問來信詢問。請將來信寄往尖沙咀廣東道25號港威大廈第一期807室SNK ASIA LTD.宣傳部《拳皇'99大信箱》收。





漫畫節《餓狼傳說 Wild Ambition》總決賽

經過多種的考驗和激戰之下，在漫畫節中終於誕生了冠軍，他的名字是莫德偉先生。希望他在SNK在PS上推出的下一個立體格鬥遊戲時繼續參加，但打輸了的朋友也不用放棄呀！大家請在下一個比賽時繼續參加！同時特別鳴謝SCEH及E2聯合舉辦這次大賽。

暫時回來的KYOU的話

很久沒有在這個專欄上跟大家見面了！各位好嗎？有無打SNK的GAME呢？尤其是NGPC呀？本來的主持人"Yuri"在漫畫節操勞過度而病了，所以暫時由我暫代一期，請大家多多見諒！

剛推出了《拳皇'99》，大家覺得如何呢？大家有甚麼評價，不妨寫信給我們，如人物、故事、系統或希望如有《拳皇2000》的話，其內容希望做成這樣或那樣等也可以。最後，NGPC現在正式在各地鐵站的地利店登場，而且在做特惠酬賓中，如還未有NGPC的話，請大家立即買一部回來呀！

而今年最具話題的NGPC版《SNK VS CAPCOM》即將大舉公開內容，現在正閱讀此專頁的你一定會買SNK SUPPORTERS VERSION吧！？但CAPCOM SUPPORTERS VERSION也要帶回家呀！

好啦！今次到此為止，各位讀者後會有期！！Bye Bye！

BIOHAZARD 3



熟悉的地方、熟悉的武器

在過往的介紹中，我們早已提過這一集的故事舞台和《BIOHAZARD 2》同樣是RACCOON市，因此在遊戲途中會回到《BH 2》的警察局亦不足為奇，然而在最近公開的資料中，我們卻發現今次的敵人中竟然出現了會使用武器的喪屍！在警察局內，這人便拿着火箭砲向JILL窮追猛打，而且這神秘敵人的身手可能比正常人還要敏捷！到底他是甚麼人？



連消帶打，反守為攻

這一集其中一種新增的重要系統，是可「迴避」敵人攻擊的「緊急迴避」；簡單來説，當將要受到敵人攻擊時，若然能在適當時間按攻擊姿勢掣的話，便能在避過敵人攻擊的同時進入「持槍」的狀態，這樣便能馬上反擊了。



■看起來有點像KOF系列的「後緊急迴避」……

■這邊則像VF3的「迴避」掣，同樣可避過敵人的攻擊。

同你一鑊熟

過往遊戲中的背景是單純地貼上去的東西，極其量亦只會構成阻礙行動的要素，但今集背景中就會有着一些汽油罐之類的易燃物品，只要瞄準它們開槍的話，便能造成大爆炸，一次過令大量敵人受傷；對於敵人數目比過往激增的今集來説，這可説是絕對要掌握的攻擊方法。

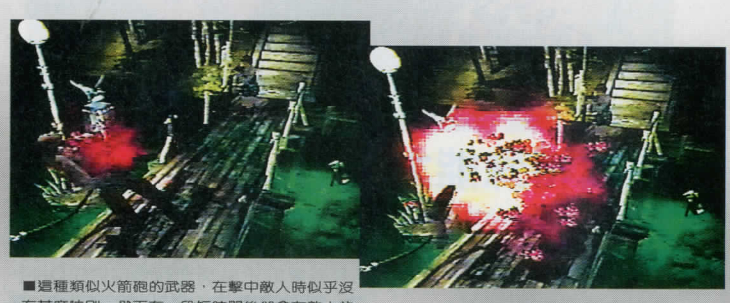
■眼前大群喪屍，逐一解決的話花子彈又花時間……



■何不一槍引爆油罐，輕鬆省時又省子彈……

新的武器、新的興奮

當然，除了系統之外，多姿多采的武器亦是《BIO》系列的特色之一，在最近公佈的《BIOHAZARD 3》資料中，我們便發現了一些過往未有見過的新武器，在未確定它們的名稱或實際性能之前，不如就先以現時所見的畫面向各位介紹一下吧。



■這種類似火箭砲的武器，在擊中敵人時似乎沒有甚麼特別，然而在一段短時間後卻會在敵人的體內發生大爆炸，可以想像其破壞力應不在火箭砲之下。

■這支連射的步槍從外型來看應該是美國很普遍的M-16步槍，論火力及連射速度都相當不俗。

玩完可以再玩、結果可能唔同

在遊戲中，有時候會出現一些讓玩者從兩種行動方法中自行選擇的EVENT，在不同的選擇下，會對其後的劇情及攻略路線有所影響，因此基本上這遊戲是不可能只玩一次便看齊所有EVENT，若想知道所有故事的話，花點時間多玩幾次吧！



上次有不代表今次也有

就如CAPCOM最近推出的《DINO CRISIS》一樣，遊戲中的道具有部份是會有着隨機要素，而且今次連敵人也會有這要素，於是乎除了一些關鍵道具外，每個人所遇到的敵人及得到的道具也會有所不同，玩起來亦經常也有着一種新鮮感了。



■這個似乎是冰彈的武器，在擊中敵人後會令周圍的空間亦發生影響，令一帶的敵人全數毀滅。

TEXT：MARKS



多倫與哥布

惡人被惡人欺騙



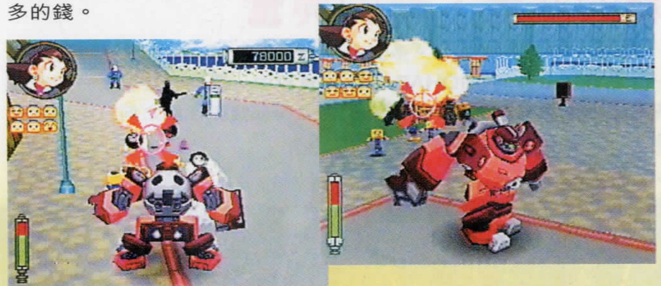
製造商：CAPCOM
發售日：發售中　售價：358港元
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ETC/MEM/Dual Stock/PocketStation

空中海盜「幫」家的長女—多倫和總共有40個哥布，為了拯救被捉的兄弟而奮鬥中，由ACTION、PUZZLE、ROLE PLAY等不同類型的遊戲原素組成了不同的STAGE讓玩者挑戰，而這就是多樣化的ACT遊戲「多倫與哥布」，今次介紹的是在遊戲中將會出現的六個MISSION，以及遊戲中有甚麼特別的東西。



指揮彈的重要性

指揮彈可算是遊戲中不可缺少的東西，為何會這樣說？首先指揮彈就是命令萬能哥布行動的關鍵，如命令哥布向敵人投擲炸彈而自己走到一邊、牽制敵人行動來幫助自己行動、在洞穴或房屋中找出價錢的東西、將一些東西弄下來等等，這樣就可令自己更加輕鬆和賺到更多的錢。



學成特殊能力

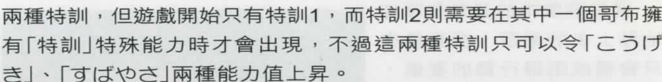
每個哥布學成的特殊能力都是不同的，而且學成的條件亦有所不同。學成條件大致可分為特定的能力值上昇、在MISSION中取得某件ITEM兩種、所以幫哥布特訓是有必要的，以及在每個MISSION中小心地四處搜索ITEM。



可以開發甚麼？

在遊戲中的開發室不單可以購買在MISSION中使用來回復體力的E Bottle，更可以出ACTION系列MISSION專用的武器和防具，如E TANK、ARMOR、GATLING GUN、BONE BAZOOKA等等，不過它們除了需要大量金錢購買、而且之前更要得到那種技術才可。





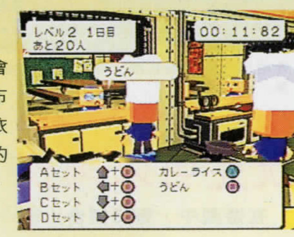
訓練最強哥布

除了PocketStation之外、Gesellschaft號內部的特訓部屋亦是利用來育成哥布令能力值提升的地方，從而使哥布的特殊能力得到醒覺。在特訓部屋中會有兩種特訓，但遊戲開始只有特訓1，而特訓2則需要在其中一個哥布擁有「特訓」特殊能力時才會出現，不過這兩種特訓只可以令「こうげき」、「すばやさ」兩種能力值上昇。



特訓1

利用投出的炸彈來擊中畫面的人物紙板，而在一分鐘內得到特定的分數，不過敵人(2分)和平民(1分)的分數都會不同的，最好當然是一次過擊中兩個紙板。這個MINI GAME進行時，會出現在五秒內可以不斷射出炸彈的BAZOOKA、以及可以令時間停頓幾秒的咪哩飯，它們都可以助玩者增加分數。



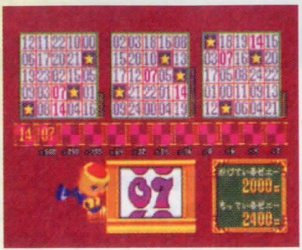
特訓2

這個特訓將會在食堂進行。哥布會向玩者說出它想吃甚麼，不過每個哥布想吃的食物都會不同的，這樣玩者就依據哥布所下單而按正確的按鈕。當中的難題就是哥布會隨著挑戰次數而增加，但時間只得36秒。

隱藏賭場

在遊戲進行時，只要達成特定的條件，隱藏的賭場就會出現。這個賭場裏會有BINGO和HIGH&LOW兩種MINI GAME挑戰。BINGO就是從三張BINGO卡選取其中一張，之後電腦便會隨機從1~25中取出12個數字，只要有五個數字在同一橫或直線就會中獎。另外HIGH&LOW就是預計將會打開的樸克牌會大或小過前一張樸克牌。





Gesellschaft號有甚麼？

Gesellschaft號就是一艘作為空中海盜—幫家大本營的大型飛空艇，而當中會有很多不同的房間存在，玩者更可以從中看到不同哥布的樣子。這艘就是遊戲最重要的進行地方，其中不單選擇出擊的STAGE，而且更可進行選擇兵器的開發和哥布的特訓等等的行動，包括可以發出「出擊」和「偵察」指示的行動中心部份—司令室、可以步行機械人POWER UP和開發新武器等—開發室、進行出擊時行動會議和回程後反省會—會議室、負責總共43人的餐用食物—食堂、將在STAGE取得的ITEM保管及將ITEM賣出—倉庫、準備了兩種特訓來提升哥布參數—特訓—特訓部屋(房間)、令哥布的逃避度下降—おしおき部屋、Gesellschaft號的心臟地帶—機關室、負責監視Gesellschaft號周圍情況—甲板、充滿白色和粉紅色的多倫房間—トロンの部屋、空中海盜的頭目房間—ディーゼルの部屋。



空中海盜—幫家

幫家是世界馳名的空中海盜，而3兄弟以及40個哥布在每次行動都會一起出動,不過他們的母艦Gesellschaft號則需要借金來建造。

多倫 • 幫

多倫 • 幫是個好勝心強而討厭失敗的長女，不過見到哥布則會表現她好的一面

迪西路 • 幫

最為兄弟著想的長兄，不過他被借錢的羅斯家捉了。

班 • 幫

他是個只懂說「巴布(バブー)」的弟弟，但他會明白其他人的說話。

哥布

哥布是由多倫製造而成為其中一份子，他們會把多倫當成母親看待。

警察

警察是維持城鎮治安及守護正義的敵人，主要會在「銀行をおそえ」的ACTION STAGE中出現，而要小心他們作為武器的手槍。



迪歷斯 • 瑪曼莉多

她是個盡忠職守兼且正義感非常強的女性，對追捕多倫抱有必死決心。

羅斯家

羅斯家就是幫家的宿敵。可惡兼「口臭」的黑市金融業者，而羅斯家的頭目就是羅斯 • 奧魯莫。

斯達巴

羅斯家所使用的類似哥布的機械人，而它們最擅長口不擇言及逃走。

羅斯 • 奧魯莫。

黑市金融業者—羅斯家的頭目，經常使用卑鄙的手段。

古拿杜

羅斯的手下專門負責取回貸款，而且他擁有操控機械人的超一流技術。

五大迷你遊戲

多倫為了拯救被捉了的兄弟，她只好與哥布一起進行不同的賺錢計劃，這樣就產生出五個的任務(迷你遊戲)，除了MISSION 4外，其他的MISSION都只可以挑戰三次，不過可以取得的金錢以及當中的難易度會隨著次數而增加。

ACTION STAGE 1

銀行をおそえ！



由於哥布的錯誤判斷，而令到機械人抵達了銀行隔鄰的城鎮。LV1—考慮到不可空手而回的多倫於是向四周的房屋進行搶劫，不斷向房屋的大門發射指揮彈來利用哥布到裏面搜掠一番，以及利用四周的樹木、街燈等來破壞房間，不過期間會有警察出現，小心他們子彈。LV2—今次為了要奪得大量錢，只好徒步到銀行，不過途中會有很多出現，而且頭目出現之前，因橋面倒塌而跌到橋底，利用哥布令貨車掉下來。LV3—雖然再要步行到銀行，但開始時已經身處在充滿警察的地帶，而多倫唯有突破重重的封閉線，因為途中會有強勁的警察出現，所有多倫要一邊走一邊擊倒敵人。



RPG STAGE

お宝をディグアウト！



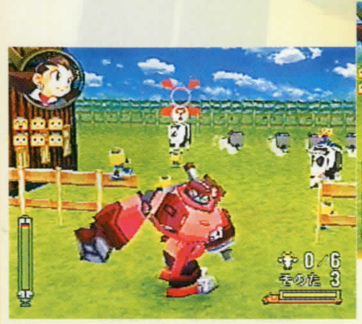
聽到尋寶的烏華沙的情報之後，多倫便遙遠控制藏有攝影機的小型直昇機，與三個哥布一起向著隱藏了箱物的洞穴進發。與人談話就需要使用指揮彈，而遇見古怪的地方則利用指揮彈進行調查和寶物搜索。LV1—會出現干擾電波，在左搖右擺的情況下準確地向開關器發射指揮彈。LV2—兩名小孩會在迷宮中出現，需要回答正確答案才會開啟之前關閉了的門。LV3—最後火與落石陷阱會一起出現，令多倫難以瞄準開關器。



ACTION STAGE 3

動物をつかまえろ！

多倫今次奪去的是在牧場飼養牛和馬等家畜，只要見到動物就可向牠們發射指揮彈，哥布便會將牠們搬上小型貨車上。不過當進入牧場的深處，就會被當中的警衛當敵人的攻擊，而且它們更會阻止哥布搬運，所以需要一邊攻擊，一邊守護運送動物的哥布。

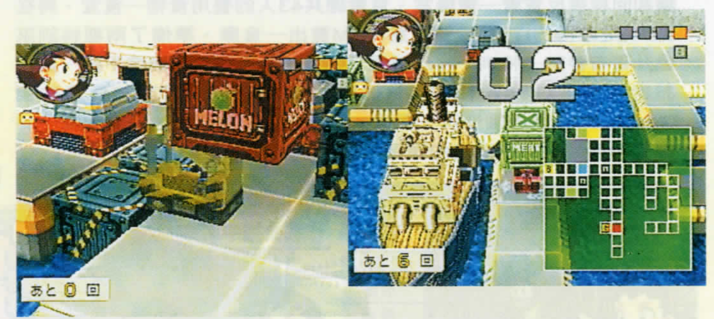




PUZZLE STAGE

コンテナをうばえ！

今次多倫來到擺放了很多非常重的貨櫃之港口，當中不單有充滿牛肉的貨櫃，而且更有十分昂貴的蟹貨櫃，不過那裏亦有可以移動的木箱和不可移動的鐵箱。在搬運的時候，會有步數和搬運的限制，最多只可走10步，而搬運次數要視乎STAGE而定。在MISSION 6時，多倫就可以利用起貨車來搬走想要的貨櫃，而且不扣減搬運次數。



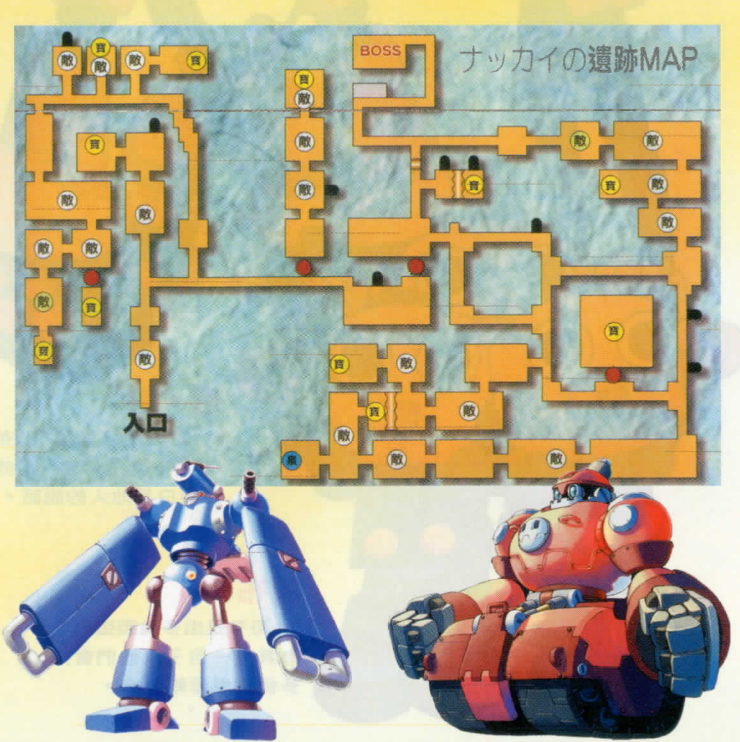
ACTION STAGE 2

ナッカイの遺跡



之前長兄迪西路曾經在這裏進行探索，而目標就是當中的ナッカイの秘寶。多倫與哥布亦為了找尋秘寶而進入了這個遺跡裏。這個是遊戲中唯一個可以重覆挑戰的STAGE。在ナッカイの遺跡裏的內部不單複雜，而且亦有很多不同的強勁敵人。不過當中會有些牆壁需要用強勁的武器—BONE BAZOOKA，而BAZOOKA的製造材料—どかん亦會在這裏找到。





TEXT：MARKS

ROCKMAN DASH 2

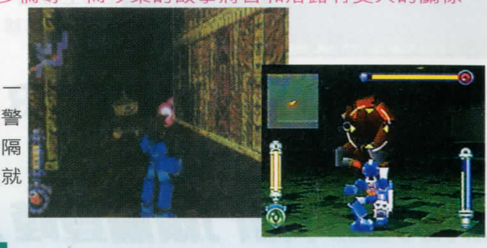
體驗版大公開



在兩年前發售的《ROCKMAN DASH》終於推出續集了，而剛剛發售的《多倫與哥布》亦會附送續集的髒版。由於上集包含了「ACT」、「STG」、「RPG」等遊戲類型的玩法得到各方的好評，相信續集亦繼承這種玩法。在遊戲中登場的主要角色亦會和上集同樣是ROCKMAN、洛露、多倫等，而今集的故事將會和洛露有莫大的關係。

與前作的分別

單從遊戲畫面來看，ROCKMAN的身形明顯瘦削和高了一點。生命計會由以往的格仔改成像BOSS能源那樣表示，而警報燈亦有更改。而當中最大改變的就是特殊武器計，將會在隔鄰增加一條像REPAIR的計，當特殊武器計被完全消耗時，就會從這條REPAIR計中扣除少部份，來回復特殊武器計。



コフタ捕獲大作戰！

由於女孩所飼養的可愛小豬逃走了，所以她想ROCKMAN替她捉回小豬，而每次捕捉小豬的時候，都需要按○掣在小豬不發覺的時間走其身邊，不過地圖上會有很多敵人出現阻止。



侵入！地下迷宮

在迷宮中的主要目的就是擊倒當中的BOSS，不過之前則通過大而簡單的迷宮，而其中會有很多有用的ITEM拾到，但當然途中亦會有阻止ROCKMAN前進的敵人出現。

ヤクト・クラベ襲擊！

今次的主要目的就是拯救被多倫捉走的洛露，由於途中會有一扇扇大門妨礙前進，所以需要找出持有大門鎖匙的哥布。之後多倫亦會出場加以阻止，但結果洛露失蹤，相信她又被另一個組織捉走了。



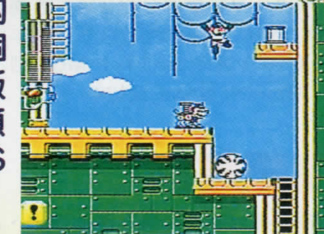


ROCKMAN 2 ROCKMAN 3

再次重現紅白機的經典

TEXT：MARKS

CAPCOM最初的名作—ROCKMAN 2以及ROCKMAN 3，亦會隨著移植至PlayStation上，從而將它們的經典完全復活。除此之外，雖然今次兩個遊戲將會分開發售，但售價只是2800日圓，這就是其中的魅力所在。這兩個PlayStation版《ROCKMAN》不單畫面顏色鮮明，而且《3》有ROCKMAN的哥哥—BLUES登場以及新角色和機械犬—RUSH的支援。





新增要素

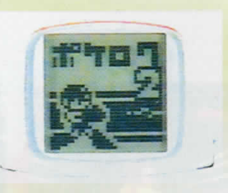
在今次的PlayStation版亦會和前作的ROCKMAN同樣增加了原創模式，如可以在遊戲的NAVI MODE中見到STAGE的攻略提示、遊戲插畫、STAGE設定圖、以及敵人角色的詳盡介紹等等的DATA BASE，這樣就可看到ROCKMAN作品的演變。





又玩 PlayStation？





雖然今次兩個ROCKMAN遊戲將會同樣對應PocketStation，但當中下載的遊戲會有所不同，《2》會有「TATAKAE ROCKMAN SHOOT！」、「JUNKEN DX BATTLE」等，而《3》則會有「Go Go RUSH」和「JUNKEN DX BATTLE」等共3種的MINI GAME，而在PlayStation中，當ROCKMAN擊倒敵人時，亦會得到經驗值。

TEXT：IKI



前言

CAPCOM這家公司看來也非常支持SEGA，一口氣移植了兩隻街機作品至DC上，除了《超鋼戰記》外，另一隻將以DC作平台的作品則是《STAR GLADIATOR 2》。前作在PS推出後，曾受到不少玩者激賞，認為角色動作流暢，加上其科幻背景題材予人一份新鮮感，現在其續篇在DC上推出，憑籍DC的強勁功能，相信必定又是一隻120%的街機移植作品。





■一班星鬥士享譽歸來！

STAR GLADIATOR 2～NIGHTMARE OF BILSTEIN
星鬥士 2

科幻世界格鬥續篇登陸 DC！

故事內容

「可惡····我····我竟然····被····打•敗•了！？」

在一班STAR GLADIATOR的努力下，終於把「第四帝國皇帝」擊倒，並成功將「第四帝國」瓦解。之後過了一年，有傳聞「第四帝國皇帝」的亡靈出現，為了解事實真相，地球連邦軍遂派遣一支部隊到當地徹查。可是，調查部隊卻在調查「第四帝國軍事設施」途中受到一支謎之武裝集團的襲擊····結果只剩一名生還者。而據該名生還士兵口述，那班「謎之武裝集團」的成員，其身上似乎持有「第四帝國」的紋章····

了解到事件嚴重性的地球連邦軍，終於決定再次召集一班STAR GLADIATOR。

到底，「第四帝國皇帝」的亡靈出現是否真有其事？事件背後還有甚麼暗示嗎？


■為調查事件真相，一班星鬥士再踏征途。



■今集登場人物畫面。

簡單但多變的系統

在《STAR GLADIATOR 2》中，角色的操作十分容易上手，縱然是遊戲初哥也能掌握，但玩者不要因此以為遊戲十分易玩，沒有深度。相反，由於系統設定簡單親切，反而能衍生出多種變化多端的攻擊模式。例如當玩者啟動了「PLASMA REVENGE」後，角色可以於一定時間內自動反擊，不過條件是要對手擊中你，只要被擊中，你是會自動「還拖」的，這樣設計對玩者可謂十分親切。而今集的「PLASMA COMBO」則更具變化，上集只可作普通連打來增加HIT數，然則今集更可CANCEL必殺技，令到戰術更具變化。至於「PLASMA FIELD」在概念上與《VAMPIRE SAVIOUR》中「DARK FORCE」甚為相似，然而卻又截然不同，首先玩者「必定」要擊中對手，才可把對手扯入「領域」內，之後發動的一方又會衍生出多種攻擊模式，包括把武器巨大化，然後扔向對手，又可能會把自身巨大化，甚至把對手石化····如能適當運用「PLASMA FIELD」，絕對可以反敗為勝。


■把武器巨大化。
■把自身巨大化。
■把對手石化。


■「PLASMA COMBO」可CANCEL必殺技。


■「PLASMA REVENGE」發動！被對手擊中了····
■看我「還拖」罷！

DC版的追加點

作為移植DC的重頭作之一，試問廠方CAPCOM又豈甘心只作普通的移植呢？除了上述的加強在畫面演出、人物動作、配音等各方面的表現外，DC版亦會引入不少新模式，包括「街機模式」以外，作二人對戰的「VS MODE」、可作團體戰的「GROUP BATTLE MODE」等，當然更少不了對應VMS—從DC下載MINI GAME至VMS。

一秒六十格的超流暢畫面

眾所周知，DC的畫像表現能力絕佳，是以本作無論在畫面演出、人物動作、配音等各方面的表現，比起街機版更是有過之而無不及。其中人物動作方面，由於用上每一秒六十格的關係，故能造出超流暢的畫面。


■超流暢的畫面。


■8 HIT COMBO畫面。


■主角發動超必····


■3 HIT····


■4 HIT,5 HIT····



■K.O.！


■仲未完！？(大大隻字寫住5 HIT)


■出完招，對手飛到九里遠··



超鋼戰記 KIKAIOH

DC	
製造商：CAPCOM	發售日：未定
售價：未定	容量：GD-ROM
記憶：未定	

對戰格鬥／1～2P／對應專用手掣／對應VGA BOX／對應VMS

TEXT：一輝

前言

近年來，業界似乎真的捲起一陣巨大機械人旋風，作品方面由SLG(《機戰》系列)至格鬥(《SUPER ROBOT SPIRIT》)也有它們的份兒，雖然在這隻由CAPCOM所推出的機械人格鬥作品中，並沒有甚麼萬能俠呀、高達呀‧‧‧‧等，但由於機械人的設計是出自河森正治及宮武一貴的手筆(此子曾負責開發名作《MACROSS》的機體設計)，故每部機體也充滿了特色。


■每部機體也充滿了特色。

充滿70年代風的巨大機械人

《超鋼戰記KIKAIOH》於昨年9月份在街機登場，就如上面所說，遊戲中機械人的設計是出自河森正治及宮武一貴的手筆，種類繁多，包括了熱血的超級英雄型機械人、變形機械人、合體機械人、以至古靈精怪的機體種類。總之，8台登場機械人的外形也能突出其獨特的風格。同時，玩者亦可從15名不同個性的人物中選擇適合自己風格的機師。


■操作性十分親切的作品


■遊戲中共有8台機械人可供選擇。

遊戲特色

由於這是CAPCOM的格鬥作品，故「無可避免」地會加入華麗的超必殺技畫面，此作亦不例外，遊戲的最大特色，是就算角色使用必殺技時，畫面也會有非常華麗的演出效果。其畫面上的誇張爆花效果，進一步強調機體所施放絕招的爆炸感與破壞力，而當玩者使出一些超必殺技時，更會出現人物的動畫在畫面上，整體感覺就有如重拾昔日看卡通片的熱血感覺。


■使出超必殺時的畫面甚具爆炸力！

特別系統

遊戲中的系統繁多，但由於遊戲推出已久(指街機)，故只集中提及數個較為特別的系統，其它有關操作的問題，大可查閱以往的《遊戲誌》，或繼續留意我們的報導。

系統其之一：迴避攻擊

遊戲中玩者亦可使用「迴避攻擊」，在對手攻擊或使出必殺技的同時，玩者只須同按G＋A or B，便可「繞過」對手背後，之後，對手便會有一段時間任你蹂躪‧‧‧‧

系統其之二：STEEL DASH

在擋格對手的同時，玩者是可以用「STEEL DASH」繼續衝向對手，並瓦解其攻擊體勢，方法是在防禦中按DASH(→→)，這時玩者便會一邊擋格，一邊衝向對手跟前，好處是可以轉守為攻，但壞處是隨時「爆甲」，因衝向對手的同時，玩者的ARMOR值是會一路下降，若不幸扣盡了ARMOR值，玩者便會，而其防禦力亦會大為降低。


■玩者可用「STEEL DASH」瓦解對方的攻擊體勢。

系統其之三：ITEM SYSTEM

遊戲中，只要玩者把版面上的建築物破壞，是可以取得一些輔助ITEM，此外，若不幸被對手拾到那些ITEM，玩者只要把那名該死的傢伙狠狠地打一頓，他是會把ITEM「嘔」出來的，之冲玩者便可以再次把那些ITEM據為己有。


■盡情把建築物破壞！

系統其之四：DOWN POINT制

最後不得不提的是有關遊戲的勝利條件，遊戲並不採用ROUND制，取而代之，是一種與《VAMPIRE SAVIOUR》相若的DOWN POINT制，只要每打DOWN對手一次，玩者便得到一個DOWN POINT，如此類推，先奪到若干數目DOWN POINT者(通常兩次)則作優勝論。


■小心不要被打DOWN。

DC版的新元素

既然是DC作品，又怎可能只作單單的移植呢？首先DC版會完全收錄OP的動畫！此外亦會追加角色的故事，亦會大大提高畫面質素，總而言之，DC版《超鋼戰記KIKAIOH》絕對是值得期待的超移植作品！


■值得期待的超移植作品！

八台各具特色的機械人

遊戲中登場的機械人共8台，包括了熱血的超級英雄型機械人、變形機械人、合體機械人、以至古靈精怪的機體種類。總之，每一部登場的機體也有其獨特風格。以下便是它們的英姿。


■夢幻合體TWINZAM V
■最強無敵！KIKAIOH
■BOLON & POLLIN
■機鋼天使DIANA 17
■特務機兵 DIXEN
■FIGHTING FORCE！PULSION
■可變戰機FIGHTER RAFAGA
■HEAVY ARMOR WISE DUCK

熱點新作

TEXT：KOTARO





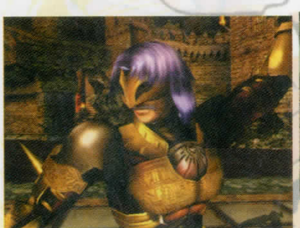
20世紀最強立體武器格鬥遊戲正式於Dreamcast上登場！

Dreamcast真夏重頭作品，下週正式推出！

各位Dreamcast用戶引頸以項，namco總力集合的Dreamcast超大型作品《SOUL CALIBUR》，將於下週正式推出！尚趁遊戲發售前夕，今期我們總力特集，一口氣為大家介紹多項未公開的模式和角色，好讓各位也可以感受得到《SOUL CALIBUR》的強大魅力！

公開！Dreamcast版本新技、新角色、全新模式！！

CHECK 1！Dreamcast版本原創角色「CERVANTES DE LEON」





假如各位有留意上期「情報Guide」的報導的話，相信應該知道今次Dreamcast版本《SOUL CALIBUR》的原創角色，就是前作《SOUL EDGE》(《SOUL EDGE Ver.2》)的中BOSS「CERVANTES DE LEON」，但是不說大家可能不知，其實早於開發《SOUL CALIBUR》業務用版本的時候，原來開發人員已經有意加入CERVANTES這名角色，而且更為其度身訂造數個全新設定，可惜最後因為某些理由而被臨時抽起，幸宜《SOUL CALIBUR》移植至Dreamcast之上，CERVANTES才有機會再次登場，到底攻防一體的二刀流劍術的壓倒性攻擊會否比前作更強、更加兇惡？然而，最終BOSS「INFERNO」又會否真如傳聞中般同樣可以使用呢？以上一切一切相信也要拭目以待！





CHECK 2！三個全新設計原創模式



除了「ARCADE」、「VERSUS BATTLE」、「TIME ATTACK」、「SURVIVAL BATTALE」、「TEAM BATTLE」一般基本模式之外，今次Dreamcast版本《SOUL CALIBUR》還加入了與前作「EDGE MASTER MODE」十分相似，充滿RPG色彩的單人進行模式「MISSION BATTLE」、以及利用MISSION BATTLE啟動的鑑賞專用隱藏模式「MUSEUM」和動機不明、對應MODEM的通訊模式「INTERNET」，絕對保証可以滿足到各位《SOUL CALIBUR》的支持者，以下就讓我們為大家詳細介紹一下這三個最新公開的原創模式吧！

【MISSION BATTLE】



以原創故事作為中心的模式「MISSION BATTLE」，主要是圍繞世界流浪旅行，其中只要在各地舞台的對戰中成功獲勝，或是完成STAGE場地中的特定條件，電腦就會因應玩者達成時間和指示的成績而給予規定的點數，作為玩者購入CG和ILLUSTRATION的必要費用，當中更加包含SPECIAL ART，能夠開啟其他隱藏MISSION戰鬥場地、FEATURE和模式。此外，每個MISSION戰鬥場地的對戰內容均可能不盡相同，而且程度上也有深淺，難度越高，能夠取得的點數自然相對越高，因此玩者更加需要視乎各種不同環境，選擇不同特性和能力的角色進行MISSION BATTLE，所以是絕對考驗玩者戰術和對策兩方面基本常識。還有，MISSION BATTLE亦有加插專為初學者而設computer解說基本系統和操作的學習講座，令到各位也能夠真正體會到《SOUL CALIBUR》中深不見底的可塑性。









【MUSEUM】

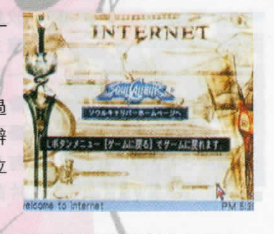


透過購入SPECIAL ART啟動的隱藏模式「MUSEUM」，主要輯錄《SOUL CALIBUR》中各式ILLUSTRATION、CG、CHARACTER PROFILE及演武等有關鑑賞用情報，絕對可以稱得上是專為《SOUL CALIBUR》而設的美術館，其中包括收錄了ART、STORY ILLUSTRATION、STORY DATA、IMAGE ILLUSTRATION、設定畫和早前召募《SOUL CALIBUR》用家優秀作品的「ART GALLERY」、介紹角色和專用STAGE設定、武器資料和《SOUL CALIBUR》緻密世界觀解說的「CHARACTER PROFILES」，以及觀賞各角色演武的「EXHIBITION THEATER」和CPU角色對戰的「BATTLE TEATHER」。



【INTERNET】

另外，今次Dreamcast版本《SOUL CALIBUR》也加入對應MODEM通訊機能，能供玩者進入namco公式HOMEPAGE，取得《SOUL CALIBUR》的最新情報，不過至於namco會否於HOMEPAGE上舉辦EVENT和NET WORK通訊對戰？則請各位密切留意下期《遊戲誌》的詳細介紹吧！



※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

CHECK 3！新技追加



正確來說，應該是業務用版本中截至仍現在未正式公開過的隱藏技，然而，今次移植Dreamcast之上，終於能夠以固有技的身份正式登場，其中以下就是部份角色的隱藏技，不過至於會否還有其他隱藏技倆？這個便要有待各位自行發掘！

角色	新技	指令
紇哩似(KILIK)	襲扇	(↓)A · A+B
柴 香華(XIANGHUA)	昂霧	↙A+B
御劍 平四郎(MITSURUGI HEISHIRO) · ARTHUR	幟神樂	站立途中A+B
真喜志(MAXI)	張式改 · 併焦熱	蹲下狀態↙A · B
多喜(TAKI)	式妖滅	←B+K · A
VOLDO	FURURICHUARU	JI RAKKU中B+K
SOPHITIA ALEXANDRA	ELL BURNISH	A+B
NIGHTMARE · SIEGERIED SCHTAUFFEN	ACCLERATOR KICK WINDER	←→以外疾走中A+K
IVY	嘆息神靈之誘惑(LAMINATORS IGNITES)	鞭狀態中A+K

基本操作方法

《SOUL CALIBUR》操作主要分為控桿、以及對應GUARD防禦(G)、橫斬(A)、縱斬(B)和KICK蹴攻擊(K)四組按掣。其中橫斬和縱斬主要強調攻擊的特性，並非強調攻擊的輕重。橫斬基本多是上段攻擊，雖然不能擊中蹲下中的對手，不過優點是能夠輕易擊中橫方向的對手；相反，縱斬則多是中段攻擊，雖然可以針對蹲下的對手或控制直線上的範圍，可是則不易擊中橫移或迴避的對手，至於《SOUL CALIBUR》的關鍵正正就是如何把握兩者特徵作為連攜性的攻擊！

《SOUL CALIBUR》特殊輸入方法講座



雖然《SOUL CALIBUR》的操作概念，與現時的立體對戰格鬥遊戲不徨多讓，但是假若論到指令輸入方法方面，則絕對可謂稱得上是破天荒，其中共包括「HOLD」、「SLIDE輸入」和「再次輸入」三種全新的概念，以下就簡單地為各位闡明一下吧！

• HOLD



顧名思義，「HOLD」當然就是指輸入時按着掣不放，特點則是能夠衍生與非持續輸入時的技，完全不同性質和特性的攻擊，一方面不單止能夠大大強化原技本身的攻擊模式，另一方面也可以令到對手無所適從。

• SLIDE輸入



具體來説，「SLIDE輸入」就是以最快速的手法交互輸入按掣，情況與《鐵拳》系列中兩掣同按的要求十分相似(輸入首個按掣攻擊的攻擊判定出現之前，完成輸入其次按掣)，提高連攜性攻擊的速度和變化。



• 再次輸入



至於「再次輸入」則是指輸入指令以後，再次輸入別的方向指令，令到技的性質於短時間之內完全改變，特徵與「HOLD」非常接近，不過由於指令受理時間相當短，所以在使用上也並非輕易，是為實用性和難度最高的輸入方法。



基本操作

方向桿	8 WAY-RUN SYSTEM
G	GUARD防禦
A	橫斬
B	縱斬
K	KICK蹴攻擊



特殊操作(角色向右時)

操作	指令
投技	近敵時A+G or B+G
解拆投技	投技判定成立之前輸入對手投技指令(A+G or B+G)
跳躍	按着G掣輸入↖or↑or↗
SOUL CHARGE	持續輸入ABK同按(可按G掣取消)
GUARD IMPACT · 上段彈	對手攻擊擊中前→+G
GUARD IMPACT · 下段彈	對手攻擊擊中前↘+G
GUARD IMPACT · 上段捌	對手攻擊擊中前←+G
GUARD IMPACT · 下段捌	對手攻擊擊中前↙+G
起上移動 · 前轉	倒地時→
起上移動 · 後轉	倒地時←
起上移動 · 橫轉	倒地時↑or↓
起上攻擊 · 中段	倒地時A or B or K
起上攻擊 · 下段	倒地時↓+A or B or K
空中制御	吹飛時輸入任何方向
DOWN迴避	倒地前G

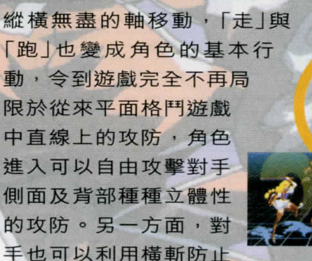
※→…控桿方向短暫輸入 · (→)…持續輸入 · 「A」A…短暫輸入後立即輸入次指令 · N…NEUTRAL控桿回中

GUARD IMPACT



對手攻擊擊中自方之前一瞬輸入的特殊防禦方法，能夠格開(GUARD IMPACT · 彈)和卸去(GUARD IMPACT · 捌)對手的攻擊，令到對手出現和拉倒兩種硬直狀態，形成逆轉性反擊的時刻。

8 WAY-RUN SYSTEM



《SOUL CALIBUR》的重點系統，能夠作出360 c全方位縱橫無盡的軸移動，「走」與「跑」也變成角色的基本行動，令到遊戲完全不再局限於從來平面格鬥遊戲中直線上的攻防，角色進入可以自由攻擊對手側面及背部種種立體性的攻防。另一方面，對手也可以利用橫斬防止敵方從側面作出移動或攻擊，構成一個比任何同類型格鬥遊戲更加講究攻防學問的作品。

空中制御

與一般立體格鬥遊戲同樣，《SOUL CALIBUR》同樣存在空中COMBO的概念，但是《SOUL CALIBUR》最大分別的地方，就是不利一方同樣存在迴避空中COMBO和RING OUT的「空中制御」概念。簡單來説，空中制御就是於空中COMBO成立之前(角色仍然飄浮於半空中狀態)，輸入控桿任何方向選擇角色着落地點，作為迴避空中COMBO，或是受到猛烈攻擊而RING OUT等情況，絕對是《SOUL CALIBUR》中不可或缺的特殊系統之一。



基本角色全技指令表・前篇

~AWAKEN DESTINY~ 紇哩似（KILIK）

固有技

技名	指令	攻擊判定
雙毆棍	A・A	上・上
流溪翼	A・A・B	上・上・中
左流溪	A・A・↑	上・上
右流溪	A・A・↓	上・上
察通穿	[A]B	中
速襲棍	[A]A	上・上
澎穿	[A]A・B	上・上・中
埃掃棍	↙A	下
凜乎	↓A	下
荊棘掃	↘A	中
荊杲掃	↘A・A	中・上
杲乎	←A	上
掖旋棍	←(←)A	中
糾乎	←(←)A・A	中・下
即毆棍	→A	上
追襲棍	→A・A	上・上
風候	→A・A・A	上・上・上
疾旋棍	→(→)A	上・上
凜擊棍	站立途中A	中
運瀑棍	B・B	中・中
回穿牙	↙B	中
飛泉棍	↓B	中
離鋒	↘B	中
鴻鋒	↘B・B	中・中
捻刺棍	←B	中
帚星	←(B)	中
刮霜穿	←(←)B	下
白沢穿	→B	中
白穿牙	→B↓	下
巖衝棍	→(→)B	中
桀穿	[B]K	上・中
輪迴	↓↙←B	防禦不能
立泉棍	站立途中B	中
捲霜泉	蹲下途中↙B	下
擢鋒	左STEP中B	上
剴切蹴	↙K	下
戒破蹴	↓K	下
薙霜蹴	↘K	中
進將蹴	←K	中
靂風蹴	←(←)K	中
戒猜蹴	→K	中
旋霹蹴	→(→)K・K	中・中
霹嵐蹴	→(→)K・K	中・中・中
雷候	→(→)K・K・B	中・中・中・中
尸穿	[K]B	上・下
將穿	←[K]B	中・中
票穿	→[K]B	中・上
閃翔蹴	站立途中K	中
翔泉	站立途中K・B	中・中
鳳鳴	A+B	中・中・中・中・中
龍精	←A+B	中・中・中・中
龍騰翼	←A+B・B	中・中・中(輸入時間不同，技段數亦有差異)
龍翼穿	←A+B・B・B	中・中・中・中(輸入時間不同，技段數亦有差異)
眾穿	→A+B	中・中・中・中・中
眾牙	↓A+B	下・下・下・下
開三寶	↘A+B	下段打擊投
捧三寶	↙A+B	下段打擊投
開三寶	對手背向時↘A+B	下段打擊投
捧三寶	對手背向時↙A+B	下段打擊投
揮扇	蹲下中A+B	中・中・中
鵬翼	B+K	中(可按G擊取消)
空牙	↙or↓or↘B+K	下
伏空牙	↙or↓or↘B+K(↑)	/
倒空牙	↙or↓or↘B+K(↓)	/
鳳穿牙	←B+K	下
戒越蹴	→B+K	中・中
翔雙棍	A+K	中・中
山斗	↙A+K	下・下
沛乎	↓A+K	下
砦牙	↘A+K	下
殲喝	→A+K	上・上・上・上・上・上
準封師	↓↘→	當身(只限橫斬)
封掃	↓↘→A	下
封牙	↓↘→B	中
封剴	↓↘→K	上・上
封火	↓↘→A+B	中(可按G擊取消)
封翼	↓↘→B+K	中(可按G擊取消)
封乎	↓↘→A+K	下
左準封	↓↘→・↑	特殊移動
右準封	↓↘→・↓	特殊移動
煋雷火	於仰向倒地對手頭側A+B	中(可按G擊取消)
煋雷火	於仰向倒地對手足側A+B	中(可按G擊取消)
煋翊閃	於仰向倒地對手頭側A+K	下
煋翊閃	於仰向倒地對手足側A+K	下
照雷火	於俯向倒地對手頭側A+B	中(可按G擊取消)
照雷火	於俯向倒地對手足側A+B	中(可按G擊取消)
照翊閃	於俯向倒地對手頭側A+K	下
照翊閃	於俯向倒地對手足側A+K	下
夜魄	G+K	上(擊中時會轉為閃避)

移動技

技名	指令	攻擊判定
擢乎	↙方向移動中A	下
捻刺棍	↙方向移動中B	中
帚昀	↙方向移動中(B)	中
靂風蹴	↙方向移動中K	中
黑旋棍	↓方向移動中A	中
玄淵	↓方向移動中A・A	中・下
玄翼	↓方向移動中A・B	中・中
天霸	↓方向移動中B	中
刮霜蹴	↓方向移動中K	下
飛廉	↓方向移動中[K]A	
鵬翼	↓方向移動中B+K	
朱旋棍	↘方向移動中A	上
紅蓮	↘方向移動中A・A	上・上
巖衝棍	↘方向移動中B	中
旋霹蹴	↘方向移動中K	中・中
霹嵐蹴	↘方向移動中K・K	中・中・中
雷候	↘方向移動中K・K・B	中・中・中・中
戒越蹴	↘方向移動中B+K	中・中
掖旋棍	←方向移動中A	中
糾乎	←方向移動中A・A	中・下
刮霜蹴	←方向移動中B	下
靂風蹴	←方向移動中K	中
疾風棍	→方向移動中A	上・上
巖衝棍	→方向移動中B	中
胡沙蹴	→方向移動中K	下
擢乎	↖方向移動中A	下
捻刺棍	↖方向移動中B	中
帚星	↖方向移動中(B)	中
靂風蹴	↖方向移動中K	中
黑旋棍	↑方向移動中A	中
玄淵	↑方向移動中A・A	中・下
玄翼	↑方向移動中A・B	中・中
天霸	↑方向移動中B	中
刮霜蹴	↑方向移動中K	下
飛廉	↑方向移動中K[A]	下・上
鵬翼	↑方向移動中B+K	中
緋旋棍	↗方向移動中A	中
求蓮	↗方向移動中A・A	中・中
巖衝棍	↗方向移動中B	中
旋霹蹴	↗方向移動中K	中・中
霹嵐蹴	↗方向移動中K・K	中・中・中
雷候	↗方向移動中K・K・B	中・中・中・中
戒越蹴	↗方向移動中B+K	中・中

基本技

技名	指令	攻擊判定
毆襲棍	A	上
落襲棍	B	中
刈擊蹴	K	上
掃襲棍	(↓)A	下
割襲棍	(↓)B	中
薙擊蹴	(↓)K	下
毆背棍	背向對手時A	上
落背棍	背向對手時B	中
刈背蹴	背向對手時K	上
掃背棍	背向對手時(↓)A	下
割背棍	背向對手時(↓)B	中
薙背蹴	背向對手時(↓)K	下
散夜棍	↖or↑or↗A	中
陽墜棍	↖or↑or↗B	中
翔開蹴	↖or↑or↗K	上
散夜棍	G+↖A or G+↑A or G+↗A	中
虧月棍	G+↖B or G+↑B or G+↗B	中
翔開蹴	G+↖K or G+↑K or G+↗K	上
揮掃棍	G+↖着地時A or G+↑着地時A or G+↗着地時A	下
雨泉棍	G+↖着地時B or G+↑着地時B or G+↗着地時B	中
刮礎棍	G+↖着地時K or G+↑着地時K or G+↗着地時K	下

投技

技名	指令	攻擊判定
大辟	近敵時A+G	投技
梟首	近敵時B+G	投技
斷罪	近背向敵時A+G or B+G	投技
夏楚	近敵左側時A+G or B+G	投技
炮烙	近敵右側時A+G or B+G	投技
開三寶	↘A+B	下段打擊投
捧三寶	↙A+B	下段打擊投
開三寶	對手背向時↘A+B	下段打擊投
捧三寶	對手背向時↙A+B	下段打擊投

~ITINERANT FLOWER OF BREEZE~ 柴 香華（XIANGHUA）

固有技

技名	指令	攻擊判定
麗韻	A・A	上・上
麗乖瑟	A・A・↑ or A・A・↓	上・上
清麗歌	A・A・B	上・上・中
清麗曲	A・A・←B	上・上・中・中
涼風香麗曲	A・A・←B・B	上・上・中・中・中(可按G擊取消)
涼風妙麗歌	A・A・←B・B・B	上・上・中・中・上
進踊掃	↙A	下
斷莖斬	↓A	特中
己屈掃	↘A	下
踊翻斬	←A	中
綺雲	←(←)A	中
綺韻	←(←)(A)	中・上
紅刹斬	→A	上
芳躍斬	→(→)A	上
燿風鐘	[A]K	中・中
燿風歌	[A]K・B	中・中・下
涼風燿風路	[A]K・K	中・中・中
香刺屈	[A]B	中
踊躬斬	站立途中A	中
戾踊韻	站立途中A・A	中・中
華律	B・B	中・中
班屈劈	↙B	中
班隆詠	↙B・A	中・下
屈劈	↓B	中
昇拍	↘B	中
雅律	←B	中・中
瑞律	←B・B	中・中・中
瑞樂	←B・B・B	中・中・上(於第二發中能按G擊取消)
紅躍刺	←(←)B	中
紅躍刺～搦引	←(←)B(←)(只限於防禦或落空)	
禮刺	→B	上
進給刺	→B・B	上・下
禮舞	→B・A	上・中
彩刺	→(→)B	中
彩刺～搦引	→(→)B(←)	中(只限於防禦或落空)
進彩樂	→(→)B・B	中・中
進彩樂～搦引	→(→)B・B(←)	中・中(只限於防禦或落空)
奉曲	[B]K	中・中
乖香雲	[B]A	中
鈔拍	蹲下途中↘B	中
鈔給刺	蹲下途中↘B・B	下
祥律	站立途中B	中・中
祥給刺	站立途中[B]A	下
醉鏇腳	↙K	下
刊腳	↓K	下
爛腳音	↘K	中
鏇給刺	↙[K]A	中
鏇給霖雨鐘	↙[K]A・A	中・中・中
鏇給霖潦歌	↙[K]A・A・B	中・中・中・下
鏇給霖涼踏	↙[K]A・A・K	中・中・中・中
靡旒腳	→K	上
鳴旒腳	→(→)K	中
旋涼腳	←K	上
進腳音	←(←)K	中
零星腳	[K]B	中
零星緯遊刺	[K]B・B	中・中
翔鏇腳	站立途中K	中
壽翼律	A+B	中・中
歡風掃	↓A+B	下
回屈斬	↘A+B	中
螢羅律	←A+B	中・中
緯羅律	→A+B	中・中
尚明劍	→(→)A+B	中
臥昂詠	站立途中A+B	下・上
騎昂樂	站立途中A+B・B	下・上・上
騎仙樂	站立途中A+B・↓B	下・上・下
魚河藻	倒地時A+B	下
亜婆靦	↙B+K	中
震步	↓B+K	中
紅明劍	↘B+K	中
涼淨暉潤劍	←B+K	防禦不能
乖退瑟	←(←)B+K	當身
希芳劍	→(→)B+K	當身
遊步瑟	A+K	特殊移動
遊步紅明劍	A+K・B+K	中
水月腳	↓A+K	下
水月踏	↓A+K・K	下・下

移動技

技名	指令	攻擊判定
漣翻斬	↙方向移動中A	上
紅躍刺	↙方向移動中B	中
紅躍刺～搦引	↙方向移動中B(←)	中(只限於防禦或落空)
零星腳	↙方向移動中K	中
零星緯遊刺	↙方向移動中K・B	中・中
洸羽斬	↙方向移動中A+B	上
乖遊瑟	↙方向移動中B+K	當身
遊步瑟	↙方向移動中A+K	特殊移動
回身斬	↓方向移動中A	中・中
乃遊刺	↓方向移動中B	中
零星腳	↓方向移動中K	中
零星緯遊刺	↓方向移動中K・B	中・中
洸羽斬	↓方向移動中A+B	上
乖遊瑟	↓方向移動中B+K	當身
遊步瑟	↓方向移動中A+K	特殊移動
回提斬	↘方向移動中A	中
累環律	↘方向移動中B	中・中・中
醉鏇腳	↘方向移動中K	下
鏇給刺	↘方向移動中[K]A	中
鏇給霖雨鐘	↘方向移動中[K]A・A	中・中・中
鏇給霖潦歌	↘方向移動中[K]A・A・B	中・中・中・下
鏇給霖涼踏	↘方向移動中[K]A・A・K	中・中・中・中
洸羽斬	↘方向移動中A+B	上
乖遊瑟	↘方向移動中B+K	當身
遊步瑟	↘方向移動中A+K	特殊移動
綺雲	←方向移動中A	中
綺韻	←方向移動中(A)	中・上
紅躍刺	←方向移動中B	中
紅躍刺～搦引	←方向移動中B(←)	中(只限於防禦或落空)
進腳音	←方向移動中K	中
洸羽斬	←方向移動中A+B	上
乖退瑟	←方向移動中B+K	當身
遊步瑟	←方向移動中A+K	特殊移動
芳躍斬	→方向移動中A	上
彩刺	→方向移動B	中
彩刺～搦引	→方向移動中B(←)	中(只限於防禦或落空)
進彩樂	→方向移動中B・B	中・中
進彩樂～搦引	→方向移動中B・B(←)	中・中(只限於防禦或落空)
流華蹴	→方向移動中K	下
尚明劍	→方向移動中A+B	中
希芳劍	→方向移動中B+K	當身
漣翻斬	↖方向移動中A	上
紅躍刺	↖方向移動中B	中
紅躍刺～搦引	↖方向移動中B(←)	中(只限於防禦或落空)
零星腳	↖方向移動中K	中
零星緯棄刺	↖方向移動中K・B	中・中
洸羽斬	↖方向移動中A+B	上
乖遊瑟	↖方向移動中B+K	當身
遊步瑟	↖方向移動中A+K	特殊移動
回身斬	↑方向移動中A	中・中
乃遊刺	↑方向移動中B	中
零星腳	↑方向移動中K	中
零星緯遊刺	↑方向移動中K・B	中・中
洸羽斬	↑方向移動中A+B	上
乖遊斬	↑方向移動中B+K	當身
遊步斬	↑方向移動中A+K	特殊移動
回提斬	↗方向移動中A	中
累環律	↗方向移動中B	中・中・中
醉鏇腳	↗方向移動中K	下
鏇給刺	↗方向移動中[K]A	中
鏇給霖雨鐘	↗方向移動中[K]A・A	中・中・中
鏇給霖潦歌	↗方向移動中[K]A・A・B	中・中・中・下
鏇給霖涼踏	↗方向移動中[K]A・A]K	中・中・中・中
洸羽斬	↗方向移動中A+B	上
乖遊瑟	↗方向移動中B+K	當身
遊步瑟	↗方向移動中A+K	特殊移動

基本技

技名	指令	攻擊判定
劍節	A	上
劍拍	B	中
腳音	K	上
踊斬	(↓)A	特中
屈劈	(↓)B	中
刊腳	(↓)K	下
轉劍節	背向對手時A	上
轉劍拍	背向對手時B	中
轉聲腳	背向對手時K	中
轉莖掃	背向對手時(↓)A	下
轉屈劈	背向對手時(↓)B	中
轉刊腳	背向對手時(↓)K	下
翻羽斬	↖or↑or↗A	上
翻羽劈	↖or↑or↗B	中
望星腳	↖or↑or↗K	中
翻羽斬	G+↖A or G+↑A or G+↗A	上
翻羽劈	G+↖B or G+↑B or G+↗B	中
望星腳	G+↖K or G+↑K or G+↗K	中
羽客掃	G+↖着地時A or G+↑着地時A or G+↗着地時A	下
羽客律	G+↖着地時B or G+↑着地時B or G+↗着地時B	中・中
圓刊腳	G+↖着地時K or G+↑着地時K or G+↗着地時K	下

投技

技名	指令	攻擊判定
雲雀韶	近敵時A+G	投技
瓏玲響	近敵時B+G	投技
天衣響	近背向敵時A+G or B+G	投技
璽笛宴	近敵左側時A+G or B+G	投技
玉輪韶	近敵右側時A+G or B+G	投技

~PATRIOT'S BURNING SOUL~ 黃 星京（HWANG SUNG KYUNG）

固有技

技名	指令	攻擊判定
重爪擊	A・A	上・上
重爪煉風尖	A・A・B	上・上・中
散界斬	↙A	下
拂刃擊	↓A	特中
雷襲刃	↘A	下
返風刃	↘A・A	下・上
風雲嵐舞刃	↘A・A・B	下・上・中
裏拔擊	←A	上
裏振擊	←(←)A	中
炎霸斬	→A	上
散空斬	→(→)A	上
舞霄擊	[A]K	中・中
舞霄尖	[A]K・B	中・中・下
連舞霄	[A]K・K	中・中・中
座返刃	[A]B	中
落雁刃	站立途中A	中
焦熱斷	B・B	中・中
極展斬	↙B	中
斷刃擊	↓B	中
剛烈刃	↘B	中
碎幹斷	←B	中・中
裏碎斷	←B・B	中・中・中(於第二發中能按G擊取消)
裏碎尖	←B・B・B	中・中・上
至光尖	←(←)B	中
至光尖～絡刀陣	←(←)B(←)	中(只限於防禦或落空)
尖擊	→B	上
尖振斬	→B・A	上・中
連嘴尖	→B・B	上・下
貫霞尖	→(→)B	上
貫霞尖～絡刀陣	→(→)B(←)	上
斷霞尖擊	→(→)B・B	上・中
斷霞尖擊～絡刀陣	→(→)B・B(←)(只限於防禦或落空)	
燿熱斷	[B]K	中・中
雹遮陣	[B]A	中
煌烈刃	蹲下途中↘B	中
虛煌尖	蹲下途中↘B・B	下
斷霞空	站立途中B	中・中
虛翔尖	站立途中[B]A	下
裏滑蹴	↙K	下
碎峰蹴	↓K	下
落峰蹴	↓K・K	中
隼嘴蹴	↘K	中
轉虛刃	↙[K]A	中
轉刃舞霄擊	↙[K]A・A	中・中・中
轉刃舞霄尖	↙[K]A・A・B	中・中・中・下
轉刃連舞霄	↙[K]A・A・K	中・中・中・中
頸刈蹴	→K	上
梟嘴蹴	→K・K	上・中
回天蹴	→(→)K	中
回天跳蹴	→(→)K・K	中・中
回天跳擊蹴	→(→)K・K・K	中・中・上
側頭蹴	←K	上
轉踊蹴	←(←)K	上
滑踊蹴	←(←)K・K	上・下
落星蹴	[K]B	中
落星柳尖擊	[K]B・B	中・中
倒立蹴	站立途中K	中
雙衝天	A+B	中・中
極割空	↘A+B	中
雙衝空	←A+B	中・中
雙伏刃	→A+B	中・中
崩岳刃	→(→)A+B	中
翔空刃	站立途中A+B	中
柳割擊	↙B+K	中
崩嶺蹴	↓B+K	中
極剛刃	↘B+K	中
黃式猛襲烈火刃	←B+K	防禦不能
霧遮陣	←(←)B+K	當身
雪遮陣	→B+K	當身
舞葉蹴	A+K	上・上
芟草蹴	↓A+K	下
雙芟蹴	↓A+K・K	下・下

移動技

技名	指令	攻擊判定
轉葬刃	↙方向移動中A	下
至光尖	↙方向移動中B	中
至光尖～絡刀陣	↙方向移動中B(←)	中(只限於防禦或落空)
鉤爪蹴	↙方向移動中K	上
風遮陣	↙方向移動中B+K	當身
柳刀擊	↓方向移動中A	中・中
柳尖擊	↓方向移動中B	中
回旋蹴	↓方向移動中K	上
風遮陣	↓方向移動中B+K	當身
裏柳擊	↘方向移動中A	中
旋風連舞刃	↘方向移動中B	中・中・中
裏滑蹴	↘方向移動中K	下
轉虛刃	↘方向移動中[K]A	中
轉刃舞霄擊	↘方向移動中[K]A・A	中・中・中
轉刃舞霄尖	↘方向移動中[K]A・A・B	中・中・中・下
轉刃連舞霄	↘方向移動中[K]A・A]K	中・中・中・中
風遮陣	↘方向移動中B+K	當身
裏振擊	←方向移動中A	中
至光尖	←方向移動中B	中
至光尖～絡刀陣	←方向移動中B(←)	中(只限於防禦或落空)
轉踊蹴	←方向移動中K	上
滑踊蹴	←方向移動中K・K	上・下
霧遮陣	←方向移動中B+K	當身
散空斬	→方向移動中A	上
貫霞尖	→方向移動中B	中
貫霞尖～絡刀陣	→方向移動中B(←)	上
斷霞尖擊	→方向移動中B・B	上・中
斷霞尖擊～絡刀陣	→方向移動中B・B(←)	上・中(只限於防禦或落空)
潛身蹴	→方向移動中K	下
崩岳刃	→方向移動中A+B	中
雪遮陣	→方向移動中B+K	當身
轉葬刃	↖方向移動中A	下
至光尖	↖方向移動中B	中
至光尖～絡刀陣	↖方向移動中B(←)	中(只限於防禦或落空)
鉤爪蹴	↖方向移動中K	上
風遮陣	↖方向移動中B+K	當身
柳刀擊	↑方向移動中A	中・中
柳尖擊	↑方向移動中B	中
回旋蹴	↑方向移動中K	上
風遮陣	↑方向移動中B+K	當身
裏柳擊	↗方向移動中A	中
旋雷連舞刃	↗方向移動中B	中・中・中
裏滑蹴	↗方向移動中K	下
轉虛刃	↗方向移動中[K]A	中
轉刃舞霄擊	↗方向移動中[K]A・A	中・中・中
轉刃舞霄尖	↗方向移動中[K]A・A・B	中・中・中・下
轉刃連舞瑀	↗方向移動中[K]A・A・K	中・中・中・中
風遮陣	↗方向移動中B+K	當身

基本技

技名	指令	攻擊判定
刀擊	A	上
烈擊	B	中
彈額蹴	K	上
屈刀擊	(↓)A	特中
屈斷擊	(↓)B	中
地伐蹴	(↓)K	下
轉身刀擊	背向對手時A	上
轉身烈擊	背向對手時B	中
轉彈蹴	背向對手時K	中
轉屈刀擊	背向對手時(↓)A	下
轉屈斷擊	背向對手時(↓)B	中
地轉蹴	背向對手時(↓)K	下
迅風斬	↖or↑or↗A	上
斷空擊	↖or↑or↗B	中
碎星蹴	↖or↑or↗K	中
迅風斬	G+↖A or G+↑A or G+↗A	上
斷空擊	G+↖B or G+↑B or G+↗B	中
碎星蹴	G+↖K or G+↑K or G+↗K	中
迅掃斬	G+↖着地時A or G+↑着地時A or G+↗着地時A	下
揚斷空	G+↖着地時B or G+↑着地時B or G+↗着地時B	中・中
潛拂蹴	G+↖着地時K or G+↑着地時K or G+↗着地時K	下

投技

技名	指令	攻擊判定
強襲轟雷崩	近敵時A+G	投技
迅速萬雷蹴	近敵時B+G	投技
瞬息霍閃擊	近背向敵時A+G or B+G	投技
豪毅青嵐倒	近敵左側時A+G or B+G	投技
灼爛赫炎斬	近敵右側時A+G or B+G	投技

~WREATHING BLADE OF ISOLATION~ IVY

固有技

技名	指令	攻擊判定
RANGE SIGN	A・A	上・上
GREEDY TEJYASU	(A)	上・上 [illegible] COUNTER HIT [illegible]
WORSHIPER SIGN	↙A	特中
WORSHIPER SIGN	↓A	特中
NON AGREE SIGN	↘A	中
TURE SIGN	←A	上
VIOLET GASH	→A	中
HATCHER REIBUN	→(→)A	上
WAKER SIGN	站立途中A	中
RANGE AUTOGRAPH	B・B	中・中
RANGE APSE	(B)	中・中
SQUIRE PLEDGE	B・→B	中・上
SQUIRE KEIJIRANBURA	B・→(B)	中・上段打擊投 (第二發攻擊擊中空中對手時會轉為投技)
PRETTIVI PLEDGE	↙B	下
SUKUIMU RANBURA	↙(B)	下(遠近距離下為特中)
WORSHIPER AUTOGRAPH	↓B	中
MALICE CLEAVER	↘B	中
CARELESS PLEDGE	←B	上

VIOLET PLEDGE	→B	中
KIND BANBURA	→(B)	中
KEIJIRANBURA	→(B)↑	上段打擊投(擊中空中對手時會轉為投技)
SQUIRE SILHOUETTE	→(B)↑·K	上段打擊投·下(第一發攻擊擊中空中對手時會轉為投技)
TEJYASU CAST	→(B)N(↑)	中·中
TEJYASU YIELD	→(B)N(↓)	中·中
MIDNIGHT REQUIEM	→(→)B	中
KIND APSE	←(←)B	中
NOBLE GHOST	↓↙←B	中·中
IDIOT SAUCER	←「B」A	中·中·中
SPIRAL CAST	←「B」A·B	中·中·中·中
WAKER AUTOGRAPH	站立途中B	中
ABSENCE CLEAVER	蹲下途中↙B	中
YOUNGER TWIN PLEDGE	蹲下途中↘B	下
DAY CARE RANBURA	蹲下途中↘(B)	下
REATLESS NIGHT SPARROW	↙K	中
CHARMER SILHOUETTE	↓K	中
FIAFURU KATORESU	↘K	中
TENBAMENTARU KATORESU	↘(K)	中
SINGER NIGHT SPARROW	←K	上
WANA KATORESU	←(←)K	中
GEIZU NIGHT SPARROW	→K	中
KOTARESU	→(→)K	上
LOSE NIGHT SPARROW	站立途中K	中
CHARMER NIGHT SPARROW	蹲下途中↘K	中
KURORI RANBURA	↙A+B	下
SORCERY AUTOGRAPH	↓A+B	中
PRETTIVI AXIS	↘A+B	特中
PRETTIVI AXIS~TACIT PRETTIVI	↘(A+B)	防禦不能
NIGHT BAAL	←(←)A+B	中
SHINELESS BAAL	←(←A+B)	防禦不能
BREEZY GEIZU	→A+B	中·中
REIVNAZU KANDELAAR	→(→)A+B	中段打擊投
REIVNAZU FERROS	→(→)A+B(←)	中段打擊投
DIRIUDO GHOST	↙A+B	中
RIOT GHOST	↙A+B·A	中·下·特中
ELDER TWIN PLEDGE	蹲下途中↘A+B	下
RANBURA AXIS	蹲下途中↘(A+B)	下·特中(短時間儲擊)
RANBURA AXIS~TACIT PRETTIVI	蹲下途中↘(A+B)	下·防禦不能(長時間儲擊)
DIRIUDO VAYU	站立途中A+B	中
RIOT VAYU	站立途中A+B·A	中·中·上
FIARESU PRETTIVI	↙B+K	特中
FIARESU PRETTIVI	↓B+K	特中
FIARESU PRETTIVI	↘B+K	特中
ETERNAL SANGURISU	←B+K	防禦不能
APSE AXIS	←(←)B+K	中·特中
APSE AXIS~TACIT PRETTIVI	←(←B+K)	中·防禦不能
SENSEBLE PRETTIVI	TACIT PRETTIVI儲擊中輸入任何方向	下(輸入方向亦可)
LEAVE PRETTIVI	TACIT PRETTIVI儲擊後放手	特中
GUILTY PLEDGE	→B+K	中
SONE BIND	→(B+K)	中段打擊投
IDIOT CAPE	站立途中B+K	中·中
REATLESS SILHOUETTE	↓A+K	下
DAY CARE GARUGARIN	↘A+K	下
AKASHA UROBOSU	→↓↘A+K	防禦不能
ARM ARRANGE	↓↘→or↓↙←	(武器形態轉換[鞭→劍][劍→鞭])
移動技		
技名	指令	攻擊判定
DAY CARE GARUGARIN	↙方向移動中A	下
KIND APSE	↙方向移動中B	中
MISTY DANCE KATORESU	↙方向移動中K	中
REIVNAZU KANDELAAR	↓方向移動中A	中段打擊投
REIVNAZU FERROS	↓方向移動中A(←)	中段打擊投
DORAVNASU LIST	↓方向移動中B	中
REATLESS SILHOUETTE	↓方向移動中K	下
ANCIENT SIGN	↘方向移動中A	上
PRETTIVI PLEDGE	↘方向移動中B	下
SUKUIMU RANBURA	↘方向移動中(B)	下(遠近距離下為特中)
RESTLESS NIGHT SPARROW	↘方向移動中K	中
VIOLET SIGN	←方向移動中A	上
KIND APSE	←方向移動中B	中
WANA KATORESU	←方向移動中K	中
NIGHT BAAL	←方向移動中A+B	中
SHINELESS BAAL	←方向移動中(A+B)	防禦不能
ABSE AXIS	←方向移動中B+K	中·特中
ABSE AXIS~TACIT PRETTIVI	←方向移動中(B+K)	中·防禦不能
HATCHER REIBUN	→方向移動中A	上
MIDNIGHT REQUIEM	→方向移動中B	中
VASHIRETO SILHOUETTE	→方向移動中K	下
REIVNAZU KANDELAAR	→方向移動中A+B	中段打擊投
REIVNAZU FERROS	→方向移動中A+B(←)	中段打擊投
GUILTY PLEDGE	→方向移動中B+K	中
SONE BIND	→方向移動中(B+K)	中段打擊投
DAY CARE GARUGARIN	↖方向移動中A	下
KIND ABSE	↖方向移動中B	中
MISTY DANCE KATORESU	↖方向移動中K	中
REIVNAZU KANDELAAR	↑方向移動中A	中段打擊投
REIVNAZU FERROS	↑方向移動中A(←)	中段打擊投
DORAVNASU LIST	↑方向移動中B	中
RESTLESS SILHOUETTE	↑方向移動中K	下
ANTIQUE ANCIENT SIGN	↗方向移動中A	上
PRETTIVI PLEDGE	↗方向移動中B	下
SUKUIMU RANBURA	↗方向移動中(B)	下(遠近距離下為特中)
RESTLESS NIGHT SPARROW	↗方向移動中K	中
基本技		
技名	指令	攻擊判定
VIOLET SIGN	A	上
VIOLET CLEAVER	B	中
NIGHT SPARROW	K	上
SUSPENSE SIGN	(↓)A	特中
SUSPENSE CLEAVER	(↓)B	中
CHARMER SILHOUETTE	(↓)K	下
SHOOTER SIGN	背向對手時A	上
SHOOTER CLEAVER	背向對手時B	中
SHOOTER NIGHT SPARROW	背向對手時K	上
SUSPICIOUS SIGN	背向對手時(↓)A	下
SUSPICIOUS CLEAVER	背向對手時(↓)B	中
SUSPICIOUS SILHOUETTE	背向對手時(↓)K	下
AKASHA TEJYASU	↖or↑or↗A	中
AKASHA ABSE	↖or↑or↗B	中
MISTY DANCE KATORESU	↖or↑or↗K	中
AKASHA TEJYASU	G+↖A or G+↑A or G+↗A	中
AKASHA TEJYASU	G+↖B or G+↑B or G+↗B	特中
MISTY DANCE KATORESU	G+↖K or G+↑K or G+↗K	中
FOREIGN TEJYASU	G+↖着地時A or G+↑着地時A or G+↗着地時A	下
FOREIGN AUTOGRAPH	G+↖着地時B or G+↑着地時B or G+↗着地時B	中
SINGER NIGHT SPARROW	G+↖着地時K or G+↑着地時K or G+↗着地時K	上
投技		
技名	指令	攻擊判定
PRIMARY DUNAMISU	近敵時A+G	投技
DOMINACE SURON	近敵時B+G	投技
TARUSHISHISUMU BRAND	近背向敵時A+G or B+G	投技
HEARTLESS GUIDE	近敵左側時A+G or B+G	投技
SUNSET KUREIDORU	近敵右側時A+G or B+G	投技
REIVNAZU KANDELAAR	→(→)A+B	中段打擊投
REIVNAZU KANDELAAR	↑·↓方向移動中A	中段打擊投
REIVNAZU FERROS	→(→)A+B(←)	中段打擊投
REIVNAZU FERROS	↑·↓方向移動中A(←)	中段打擊投
GREEDY TEJYASU	(A)	上·上段打擊投(第二發為遠距離攻擊·COUNTER HIT時會轉為投技)
GREEDY TEJYASU	對手背向時(A)	上·上段打擊投(第二發為遠距離攻擊·COUNTER HIT時會轉為投技)
SONE BIND	近距離→(B+K)	中段打擊投
SONE BIND	遠距離→(B+K)	中段打擊投
KEIJI RANBURA	對手於空中時→B↑	上段打擊投
SQUIRE KEIJI RANBURA	對手於空中時B·→(B)	中·上段打擊投(第二發只限攻擊於空中的對手)
MIGHT ATLAS	↘↘→↓↘↙A+B	投技

~MERCENARY IN THE WARLIKE AGE~
御劍 平四郎（MITSURUGI HEISHIRO）·ARTHUR

固有技

技名	指令	攻擊判定
雙掛	A·A	上·上
脛旋	↙A	下(可按着擊儲勁)
旋神樂	↙A·B	中(可於第一發中按擊儲擊)
伏掛	↓A	特中
散黃金	↘A	中
贄拂	←A	上
贄拂~霞	←A(→)	上
霰	→A	上
贄掠	←(←)A	中
贄掠~居合	←(←A)	中
踏刈	→(→)A	中
弧月	→↘↓↙←A	/
流宵月	→↘↓↙←(A)	上
騰宵月	→↘↓↙←A·A	防禦不能
刈	站立途中A	中
拜摺	B·B	中·中
拜摺~霞	B·B(→)	中·中
拜當	B→	上
空囃子	↙B	中
燻	↓B	中
天囃子	↘B	中
溜風穴	←B or →B←	中
溜風穴~	←B(→)or→B←(→)	/
風穴	→B	中
空風穴	→B↑	上
伏風穴	→B↓	下
宵是藤	→↘↓↙←B	/
茜暮六	→↘↓↙←B·B	防禦不能
節穴	蹲下途中↘B	中
拜割	←(←)B	中
拜神樂	←(←)B·B	中·中
空神樂	→(→)B	中
天神樂	→(→)B·B	中·中
空神樂~居合	→(→B)	中
王神樂	蹲下途中↙B	中
神樂鏈	蹲下途中↙B·B	中·中
摺囃子	站立途中B	中
踏掛	「B」A	中
面卷	→K	上
膝鐘	→(→)K	中
彈刺	←K	中
彈割	←K·B	中·中
裾卷	↙K	下
稻穗卷	↓K	下
稻穗刈	↓K·B	下·中
稻穗刈~霞	↓K·B(→)	下·中
彈	↘K	中
彈	站立途中K	中
響獨樂	「K」B	中·中
飄神樂	A+B	中·中
輕神樂	A+B	中·中
居合	←A+B	/(輸入B+K能轉為霞)
霞	→A+B	/(輸入B+K能轉為居合)
炎吠	→(→)A+B	中(可按G擊取消)
水面掃	蹲下途中↙A+B	下
車斬	↘A+B or ↓A+B or ↙A+B	中
差踏	↓↘→	特殊移動
差踏岩戶割	↓↘→B	中(可按擊作二段階儲勁)
六道之裁	A+K	中段打擊投
八卦之鎬	A+K(→)	中段打擊投
切羽返	B+K	中段打擊投
打黃金	↘B+K	中
鬥進	←B+K	上
居合		
居合	←A+B	/(輸入B+K能轉為霞)
鞘拂	居合中A	上(按着A擊能轉回站立架式)
鞘打	居合中B	中(按着B擊能轉回站立架式)
脛折蹴	居合中K	下(按着K擊能轉回站立架式)
火筒返	居合中G	當身(按着G擊能轉回站立架式，但縱斬和刺擊待攻擊當身不能)
拂火筒	居合中A+B	防禦不能
割大筒	居合中(A+B)(短瞬間)or(A+B)(按着)	防禦不能
崩怒雷	居合中(A+B)(長時間)	防禦不能·防禦不能
霞		
霞	→A+B	/(輸入B+K能轉為居合)
風縫	霞中A	上
風縫	霞中A·A	上·上
風縫	霞中A·A·A	上·上·上(於第一發攻擊中按A或G擊能轉回通常架式，而第二及第三發攻擊中則會自動轉回通常架式)
六道之裁	霞中B	中段打擊投
八卦之鎬	霞中B(→)	中段打擊投
瑞穗卷	霞中K	下
霧吠	霞中A+B	中段當身
移動技		
技名	指令	攻擊判定
脛刈	↙方向移動中A	下
峰囃子	↙方向移動中B	中
峰拂	↙方向移動中B·A	中·上
峰拂~霞	↙方向移動中B·A(→)	中·上
峰炎	↙方向移動中B·A·B	中·上·中(於第二發中能按G擊取消)
彈刺	↙方向移動中K	中
彈割	↙方向移動中K·B	中·中
炎吠	↙方向移動中A+B	中(可按G擊取消)
搏桑	↙方向移動中B+K	中
霞	↙方向移動中「A」B	/(輸入B+K能轉為居合)
居合	↙方向移動中「B」A	/(輸入B+K能轉為霞)
贄拂	↓方向移動中A	上
贄拂~霞	↓方向移動中A(→)	上
爐吠	↓方向移動中B	中
面卷	↓方向移動中K	上
炎吠	↓方向移動中A+B	中(可按G擊取消)
搏桑	↓方向移動中B+K	中
霞	↓方向移動中「A」B	/(輸入B+K能轉為居合)
居合	↓方向移動中「B」A	/(輸入B+K能轉為霞)
踏刈	↘方向移動中A	中
空神樂	↘方向移動中B	中
空神樂~居合	↘方向移動中(B)	中
天神樂	↘方向移動中B·B	中·中
膝鐘	↘方向移動中K	中
炎吠	↘方向移動中A+B	中(可按G擊取消)
搏桑	↘方向移動中B+K	中
霞	↘方向移動中「A」B	/(輸入B+K能轉為居合)
居合	↘方向移動中「B」A	/(輸入B+K能轉為霞)
贄掠	←方向移動中A	中
贄掠~居合	←方向移動中(A)	中
拜割	←方向移動中B	中
拜神樂	←方向移動中B·B	中·中
彈刺	←方向移動中K	中
彈割	←方向移動中K·B	中·中
炎吠	←方向移動中A+B	中(可按G擊取消)
搏桑	←方向移動中B+K	中
居合	↘方向移動中「B」A	/(輸入B+K能轉為霞)
踏刈	→方向移動中A	中
空神樂	→方向移動中B	中
空神樂~居合	→方向移動中(B)	中
天神樂	→方向移動中B·B	中·中
滑淡雪	→方向移動中K	下
炎吠	→方向移動中A+B	中(可按G擊取消)
搏桑	→方向移動中B+K	中
脛刈	↖方向移動中A	下
峰囃子	↖方向移動中B	中
峰拂	↖方向移動中B·A	中·上
峰拂~霞	↖方向移動中B·A(→)	中·上
峰炎	↖方向移動中B·A·B	中·上·中(於第三發中能按G擊取消)
彈刺	↖方向移動中K	中
彈割	↖方向移動中K·B	中·中
炎吠	↖方向移動中A+B	中(可按G擊取消)
搏桑	↖方向移動中B+K	中
霞	↖方向移動中「A」B	/(輸入B+K能轉為居合)
居合	↖方向移動中「B」A	/(輸入B+K能轉為霞)
贄掠	↑方向移動中A	中
贄掠~居合	↑方向移動中(A)	中
爐吠	↑方向移動中B	中
面卷	↑方向移動中K	上
炎吠	↑方向移動中A+B	中(可按G擊取消)
搏桑	↑方向移動中B+K	中
霞	↑方向移動中「A」B	/(輸入B+K能轉為居合)
居合	↑方向移動中「B」A	/(輸入B+K能轉為霞)
踏刈	↗方向移動中A	中
空神樂	↗方向移動中B	中
空神樂~居合	↗方向移動中(B)	中
天神樂	↗方向移動中B·B	中·中
膝鐘	↗方向移動中K	中
炎吠	↗方向移動中A+B	中(可按G擊取消)
搏桑	↗方向移動中B+K	中
霞	↗方向移動中「A」B	/(輸入B+K能轉為居合)
居合	↗方向移動中「B」A	/(輸入B+K能轉為霞)
基本技		
技名	指令	攻擊判定
掛	A	上
拜	B	中
蹴	K	上
伏掛	(↓)A	特中
王囃子	(↓)B	中
裾卷	(↓)K	下
返拔	背向對手時A	上
返斷	背向對手時B	中
返蹴	背向對手時K	上
伏返拔	背向對手時(↓)A	下
伏返斷	背向對手時(↓)B	中
伏返蹴	背向對手時(↓)K	下
切株伐	↖or↑or↗A	中
稈束斷	↖or↑or↗B	中
無雙蹴	↖or↑or↗K	中
切株刈	G+↖A or G+↑A or G+↗A	上
稈束斷	G+↖B or G+↑B or G+↗B	中
杭刺蹴	G+↖K or G+↑K or G+↗K	中
切株拂	G+↖着地時A or G+↑着地時A or G+↗着地時A	下
斬蜻蛉	G+↖着地時B or G+↑着地時B or G+↗着地時B	中
降彈	G+↖着地時K or G+↑着地時K or G+↗着地時K	中
投技		
技名	指令	攻擊判定
殺時雨	近敵時A+G	投技
離是藤	近敵時B+G	投技
柳之餞	近背向敵時A+G or B+G	投技
黃泉之門	近敵左側時A+G or B+G	投技
捌速贄	近敵右側時A+G or B+G	投技
六道之裁	A+K	中段打擊投
八卦之鎬	A+K(→)	中段打擊投
切羽返	B+K	中段打擊投
六道之裁	霞中B	中段打擊投
八卦之鎬	霞中B(→)	中段打擊投

~DANDY FROM SOUTH SEA~真喜志（MAXI）

固有技

技名	指令	攻擊判定
開陽	通常架式	
繫閉	A·A	上·上(技完成後會轉為文曲，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
流錦漢打	A·A·B	上·上·中·中·中·中
潮走	↙A	下
波走	↓A	特中
開陽·裏拔鐘漏	↘A	中
白帆閉	←A	上(技完成後會轉為玉衡，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
繫鯤通	←A·B	上·上
繫鯤通	←A·「B」B	上·上(技完成後會轉為巨門，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
繫荒波漢魂	←A·B(←)	上·中·中·中·中·中(技完成後會轉為祿存，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
繫荒波漢魂	←A·B(←)·G	上·中(技完成後會轉為祿存，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
繫峰雲	←A·「B」A	上·中
流雲塊裏漏鐘	←A·「B」A·A	上·中·中
絡雲龍唸雙哭	←A·「B」A·A·B	上·中·中·中
唸深淵	←(←)A	下
閉	→A	上(技完成後會轉為天樞，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
荒波閉	→(→)A	上
開陽·渦女雲	↓↘→A	下·下·下·下·下(技完成後會轉為玉衡，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
架卷龍	「A」K	上·中(技完成後會轉為巨門，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
架降龍	「A」K(←)	中
開陽·浪女雲	蹲下途中↘A	下(技完成後會轉為天樞，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
開陽·浪女雲	蹲下途中↘A·A	下·下(技完成後會轉為天樞，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
開陽·浪女雲	蹲下途中↘A·A·A	下·下·下(技完成後會轉為天樞，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
巴閉	站立途中A	中
繫波紋	B·A	中·上(技完成後會轉為玉衡，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
流波輪	B·A·A	中·上·上
流龍影	B·A·B	中·上·中(技完成後會轉為巨門，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
絡伏龍	B·A·B·K	中·上·中·下
亂鯨波	B·A·K	中·上·中(可於第三發中按擊儲擊)
反撥	↙B	中
沙魚通	↓B	中
開陽·彈沙魚狩	↘B	中
帆桁彈	←B	中(技完成後會轉為巨門，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
繫浪刃	←B·A	中·下
亂浮島	←B·A·K	中·下·中
繫旋渦	←B·B	中·中(技完成後會轉為文曲，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
流渦黑南風	←B·B·A	中·中·中·中
亂舞雲	←B·B·K	中·中·上
架蒼浪	←B·K	中·下
鰓拔	→B	上
鰓拔	→「B」B	上(技完成後會轉為巨門，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
開陽·漢魂	→B(←)	中·中·中·中·中(技完成後會轉為祿存，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
開陽·漢魂	→B(←)·G	中(技完成後會轉為祿存，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
龍骨割	→「B」A	中
繫龍鐘	→「B」A·A	中·中
流雲荒雙哭	→「B」A·A·B	中·中·中
浪華彈	→(→)B	中(技完成後會轉為玉衡，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
浪華彈·CANCEL	→(→)B·G	/(技完成後會轉為文曲，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
撥沙魚通	站立途中B	中(技完成後會轉為祿存，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
爪挫	↙K	下
膝挫	↓K	下
繫霸龍	↓K·B	下·中(技完成後會轉為天樞，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
架牙龍	↓K·K	下·下
卷投錨	↘K	中
骸挫	←K	上
骸狩	←(←)K	上
裏骸挫	→K	上
張式改·轟疾風	→(→)K	上
張式改·吊裂尾	↓↘→K	中·中·中·中(可輸入方向取消攻擊，快速時能造出無判定攻擊)
帆桁落	「K」B	中
繫絞盤	「K」B·A	中·下
架跳帆桁	「K」B·K	中·中(可於第二發中按擊儲擊)
開陽·驅亢龍	站立途中K	中
開陽·驅龍咆	站立途中K·K	中·上
開陽·繫龍顎	A+B	中·中
開陽·繫龍顎二發目CANCEL	A+B·(↓)	中(技完成後會轉為文曲，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
繫龍脈	←A+B	中·中
張式改·走雙哭	站立途中A+B	中(技完成後會轉為祿存，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
張式改·並雙哭	蹲下中A+B	中(技完成後會轉為祿存，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
輔星·天蓋紡	B+K·B·B·B	中·中·中·中·中·中·中·中
輔星·天蓋死兆閉	B+K·B·B·B·A	中·中·中·中·中·中·中·中·中(技完成後會轉為天樞，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
轟波紋	↓B+K	下
追波紋	↓B+K·B	下·下
水切打	↘B+K	下
水切打	↘「B+K」B	下(技完成後會轉為天樞，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
七星·昇皇龍	←B+K	防禦不能
開陽·昇龍鱗	→(→)B+K	中
軸移動~祿存	A+K	/
追海月	↘A+K	下·上
天樞	**右外架式(開陽轉化)**	
巴黑浪開	天樞中A	上(技完成後會轉為玉衡，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
天樞·架黑浪	天樞中A·K	上·中(可於第二發中按擊儲擊)
天樞·疾龍爪	天樞中B	中(技完成後會轉為文曲，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
天樞·疾龍顎	天樞中B·B	中·中(技完成後會轉為文曲，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
火輪落	天樞中K	中
天樞·繫落日	天樞中K·A	中·下
天樞·架跳火輪	天樞中K·K	中·中(可於第二發中按擊儲擊)
玉衡	**腰架式(開陽轉化)**	
玉衡·返浪華	玉衡中A	上
玉衡·波浪響	玉衡中B	中(技完成後會轉為巨門，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
腱挫	玉衡中K	下
玉衡·架骸挫	玉衡中K·K	下·上
文曲	**首架式(開陽轉化)**	
文曲·巡黑南風	文曲中A	中·中
文曲·漢打	文曲中B	中·中·中·中
鬼海月	文曲中K	下
文曲·架飛龍	文曲中K·K	下·中
巨門	**左外架式(文曲轉化)**	
通踵挫	巨門中A	下
架浮舟	巨門中A·K	下·中
巨門·龍骸碎	巨門中B	中(技完成後會轉為文曲，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
巨門·咆翔龍	巨門中B·K	中·上
巨門·龍尾走	巨門中K	下
祿存	**左內架式(玉衡轉化)**	
祿存·踊蛟	祿存中A	上
祿存·踊蛟	祿存中「A」A	上(技完成後會轉為文曲，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
祿存·巡海龍	祿存中B	中(技完成後會轉為玉衡，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
祿存·巡海龍·CANCEL	祿存中B·G	/(技完成後會轉為天樞，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
祿存·切夜汐	祿存中K	中
七星轉生		
七星脈	架式中(→)	/(祿存→巨門→[玉衡→文曲→天樞]轉換)
七星徑	架式中(←)	/(巨門→祿存→[文曲→玉衡→天樞]轉換)
七星路	架式中A+K	/(文曲→祿存→玉衡→[巨門→天樞]轉換)
移動技		
技名	指令	攻擊判定
唸深淵	↙方向移動中A	下
文曲·漢打	↙方向移動中B	中·中·中·中
骸狩	↙方向移動中K	上
繫龍脈	↙方向移動中A+B	中·中
張式改·吊裂尾	↙方向移動中B+K	中·中·中·中(可輸入方向取消攻擊，快速時能造出無判定攻擊)
開陽·渦女雲	↙方向移動中A+K	下·下·下·下·下(技完成後會轉為玉衡，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
夜光虫	↓方向移動中A	中(技完成後會轉為祿存，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
鰓拔	↓方向移動中B	上(技完成後會轉為巨門，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
開陽·漢魂	↓方向移動中B(←)	中·中·中·中·中(技完成後會轉為祿存，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
開陽·漢魂	↓方向移動中B(←)·G	中(技完成後會轉為祿存，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
龍骨割	↓方向移動中「B」A	中
繫龍鐘	↓方向移動中「B」A·A	中·中
流雲荒雙哭	↓方向移動中「B」A·A·B	中·中·中
海月	↓方向移動中K	下
飛海月	↓方向移動中K·K	下·中
開陽·繫龍顎	↓方向移動中A+B	中·中
張式改·吊裂尾	↓方向移動中B+K	中·中·中·中(可輸入方向取消攻擊，快速時能造出無判定攻擊)
開陽·渦女雲	↓方向移動中A+K	下·下·下·下·下(技完成後會轉為玉衡，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
荒波閉	↘方向移動中A	上
浪華彈	↘方向移動中B	中
浪華彈·CANCEL	↘方向移動中B·G	/
插雲丹	↘方向移動中K	中
開陽·昇龍燐	↘方向移動中B+K	中
開陽·繫龍顎	↘方向移動中A+B	中·中
開陽·渦女雲	↘方向移動中A+K	下·下·下·下·下(技完成後會轉為玉衡，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
唸深淵	←方向移動中A	下
帆桁彈	←方向移動中B	中(技完成後會轉為巨門，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
骸狩	←方向移動中K	上
繫龍脈	←方向移動中A+B	中·中
七星·昇皇龍	←方向移動中B+K	防禦不能
開陽·渦女雲	←方向移動中A+K	下·下·下·下·下(技完成後會轉為玉衡，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
荒波閉	→方向移動中A	上
浪華彈	→方向移動中B	中(技完成後會轉為玉衡，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
浪華彈·CANCEL	→方向移動中B·G	/(技完成後會轉為文曲，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
汀滑	→方向移動中K	下
開陽·昇龍燐	→方向移動中B+K	中
開陽·繫龍顎	→方向移動中A+B	中·中
唸深淵	↖方向移動中A	下
文曲·漢打	↖方向移動中B	中·中·中·中
骸狩	↖方向移動中K	上
繫龍脈	↖方向移動中A+B	中·中
張式改·吊裂尾	↖方向移動中B+K	中·中·中·中(可輸入方向取消攻擊，快速時能造出無判定攻擊)
開陽·渦女雲	↖方向移動中A+K	下·下·下·下·下(技完成後會轉為玉衡，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
裏夜光虫	↑方向移動中A	中

熱點新作

技名	指令	攻擊判定
鯤拔	↑方向移動中B	中·中
開陽·漢魂	↑方向移動中B(←)	中·中·中·中·中(技完成後會轉為[illegible]存，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
開陽·漢魂	↑方向移動中B(←)·G	中(技完成後會轉為[illegible]存，能轉化成七星脈、七星徑、七星路)
龍骨割	↑方向移動中[B]A	中
繫龍鐘	↑方向移動中[B]A·A	中·中
流雲荒雙哭	↑方向移動中[B]A·A·B	中·中·中
裏海月	↑方向移動中K	上·上
開陽·繫龍顎	↑方向移動中A+B	中·中
張式改·吊裂尾	↑方向移動中B+K	[illegible]
開陽·渦女雲	↑方向移動中A+K	[illegible]
荒波閉	／方向移動中A	上
浪華彈	／方向移動中B	中([illegible])
浪華彈·CANCEL	／方向移動中B·G	[illegible]
插雲丹	／方向移動中K	中
開陽·繫龍顎	／方向移動中A+B	中·中
開陽·昇龍鱗	／方向移動中B+K	中
開陽·渦女雲	／方向移動中A+K	[illegible]

基本技

技名	指令	攻擊判定
開	A	上
面彈	B	中
插顎	K	上
波走	(↓)A	特中
撥飛沫	(↓)B	中
爪搔	(↓)K	下
返開	背向對手時A	上
返面彈	背向對手時B	中
返插顎	背向對手時K	上
返波走	背向對手時(↓)A	下
返撥飛沫	背向對手時(↓)B	中
返膝割	背向對手時(↓)K	下
霾散	＼or↑or／A	上
闢擊	＼or↑or／B	中
跳插	＼or↑or／K	中
霾散	G+＼A or G+↑A or G+／A	上
張式改·剛穩落	G+＼B or G+↑B or G+／B	中([illegible])
跳插	G+＼K or G+↑K or G+／K	中
降潮通	G+＼着地時A or G+↑着地時A or G+／着地時A	下([illegible])
降切水	G+＼着地時B or G+↑着地時B or G+／着地時B	下([illegible])
降蛟	G+＼着地時K or G+↑着地時K or G+／着地時K	中

投技

技名	指令	攻擊判定
破軍·天龍墜	近敵時A+G	投技
破軍·蛟咬	近敵時B+G	投技
破軍·刻海紋	近背向敵時A+G or B+G	投技
破軍·龍舸崩	近敵左側時A+G or B+G	投技
破軍·荒龍巢	近敵右側時A+G or B+G	投技

~DREAM SHADOW OF DEMON SEALER~多喜(TAKI)

固有技

技名	指令	攻擊判定
廚子	A→	中·中
裂組	A·A	上·上
斷變	A·A·B	上·上·中
浮斷變	A·A·→B	上·上·中
亂破	A·B	上·中
亂破變	A·B·B	上·中·中
亂破~宿	A·(／)B·B or A·B·(／)B	上·中
組亂破	A·B·K	上·中·上
亂波式妖	A·B·←B+K	上·中·下
烈	→A	上
惑刃	→(→)A	上(可按着掣儲擊)
惑刃~宿	→(→)A(／)	上(可按着掣儲擊)
苛烈	→(→)A·B	上·中(可於第一發中按掣儲擊)
迅烈	→(→)A·B·B	上·中·中(可於第一發中按掣儲擊)
慘烈	→(→)A·B·B·B	上·中·中·中(可於第一發中按掣儲擊)
影裂	＼A	特中
忍蔦	／A	下
幽	↓A	下
幽誅	↓A·K	下·下
朧~宿	←A	下
搖刃	←(←)A	上
螢	站立途中A	中
影狩	站立途中A·A	中·上
亂影狩	站立途中A·A·A	中·上·中
十字	B·A	中·上
影十字	B·A·A	中·上·下
十字組	B·A·K	中·上·上
十字架	B·A·→K	中·上·中(可於第三發中按掣儲擊)
十字~宿	B·A(／)	中·上
十字笹火	B·A·A+B or B·B·B(／)	中·中
斷組	B·B	中·中
斷組~宿	B·(／)B·B or B·B·B(／)	中·中
組征伐	B·B·B	中·中·中
斷誅	B·K	中·上(可於第二發中按掣儲擊)
斷影狩	B·K·A	中·上·上(可於第二發中按掣儲擊)
無風	↓B	中
無影狩	↓B·A	中·上
揚羽	＼B	中
闇斷	／B	中
闇拔~宿	←B	中
影紙縒	→B	中
鐵砲驅	→(→)B	中
徹	←(←)B	中
闇撫	站立途中B	中
闇縛	站立途中B·B	中·下
闇縛	G+(＼)着地時B·B or G+(↑)着地時B·B or G+(／)着地時B·B	中·下
闇撫笹火	站立途中B·A+B or ↑A+B or ↓A+B	中
逆斷笹火	背向對手時B·A+B	中
封魔龍炎劍	←／↓＼→B	防禦不能
連誅	K·K	上·上
三連誅	K·K·K	上·上·上
水面誅	K·K·↓K	上·上·下
潛針誅	↓K	下
擊誅	↓K·K	下·中
疾殺	＼K	中
疾空殺	＼K·K	中·中
疾空滅殺	＼K·K·K	中·中·中
疾殺~風車	＼K·B+K	中
疾殺~歪車	＼K·↑B+K or ↓B+K	中
疾空殺~風車	＼K·K·B+K	中·中
疾空殺~歪車	＼K·K·↑B+K or ↓B+K	
隱誅	／K	下
喝誅	←K	上
喝這誅	←K·K	上·下
裏雷	←(←)K	中
雷宙	←(←)K·K	中·中
天誅	→K	中
天影狩	→K·A	中·上
地旋誅	→(→)K or →A+K or ←A+K	特中·特中
跳誅	G+↑K	上
彈連誅	G+↑K·K	上·下
三彈誅	G+↑K·K·K	上·下·上
疾空滅殺	G+＼着地時K·K·K or G+↑着地時K·K·K or G+／着地時K·K·K	
疾空殺~風車	G+＼着地時K·K·B+K or G+↑着地時K·K·B+K or G+／着地時K·K·B+K	
陰誅~宿	蹲下途中＼K(／)	下
浮鉢割	站立途中K	中
笹火宙	A+B or ↓A+B or ↓A+B	特殊移動
式妖塵	蹲下途中／A+B	特中
風車	B+K	特殊移動
車影狩	B+K·A	上
疾風車	B+K·B	中
雷雲車	B+K·B·B	中·中
龍捲車	B+K·B·K	中·中
雷鳴車	B+K·B·B·B	中·中·中
風斬車	B+K·B·K·B	中·中·中
歪車	↑B+K or ↓B+K	特殊移動
逆手車	↑B+K·A or ↓B+K·A	上
式妖彈	←B+K	下
式影狩	←B+K·A	上
崩誅	背向對手時B+K	中
流雲墜	A+K	中·中
卷雲墜	↑N or ↓N A+K	上·上
影誅	蹲下中A+K	下
影浮誅	蹲下中A+K·K	下·中
霧笹火	／A+K or ↓A+K or ＼A+K	中
霧笹火	背向對手時／A+K or ↓A+K or ＼A+K	中
宿	↓／←	
宿驅	宿中→	特殊移動
風宿	宿中A	上
宿影狩	宿中←A	上
靜魂宿	宿中B	中
妖宿	宿中K	中
荒神宿	宿中A+B	防禦不能
木靈宿	宿中＼K or ↑K or ／K	中·中
囚月宿	宿中＼K·A or ↑K·A or ／K·A	中·中·中
忌影宿	宿中↓K	下

移動技

技名	指令	攻擊判定
裂拔	／方向移動中A	上
裂組	／方向移動中A·A	上·上
斷變	／方向移動中A·A·B	上·上·中
浮斷變	／方向移動中A·A·→B	上·上·中
亂破	／方向移動中A·B	上·中
亂破變	／方向移動中A·B·B	上·中·中
亂破~宿	／方向移動中A·(／)B or A·B·B(／)	
組亂破	／方向移動中A·B·K	上·中·上
亂波式妖	／方向移動中A·B·←B+K	上·中·下
斷拔	／方向移動中B	中
十字	／方向移動中B·A	中·上
影十字	／方向移動中B·A·A	中·上·下
十字組	／方向移動中B·A·K	中·上·上(可於第三發中按掣儲擊)
十字架	／方向移動中B·A·→K	中·上·中
十字~宿	／方向移動中B·A(／)	中·上
十字笹火	／方向移動中B·A中A+B or ↑A+B or ↓A+B	中·上
斷組	／方向移動中B·B	中·中
斷組~宿	／方向移動中B·(／)B·B or B·B·B(／)	中·中
組征伐	／方向移動中B·B·B	中·中·中
斷誅	／方向移動中B·K	中·上(可於第二發中按掣儲擊)
斷影狩	／方向移動中B·K·A	中·上·上(可於第二發中按掣儲擊)
喝誅	／方向移動中K	上
喝這誅	／方向移動中K·K	上·下
笹火宙	／方向移動中A+B	特殊移動
歪車	／方向移動中B+K	特殊移動
宿	／方向移動中A+K	
眩刃	↓方向移動中A	中
散魔鬼炎劍	↓方向移動中B·B	中·中
卷雲墜	↓方向移動中K	上·上
流刃	↓方向移動中K·A	上·上·中
卷雲墜~風車	↓方向移動中K·B+K	上·上
卷雲墜~歪車	↓方向移動中K·↑B+K or ↓B+K	上·上
笹火宙	↓方向移動中A+B	特殊移動
歪車	↓方向移動中B+K	特殊移動
宿	↓方向移動中A+K	/
眩拔	↓方向移動中[B]A	中
惑刃	＼方向移動中A	上(可按着掣儲擊)
惑刃~宿	＼方向移動中A(／)	上(可按着掣儲擊)
苛烈	＼方向移動中A·B	上·中(可於第一發中按掣儲擊)
迅烈	＼方向移動中A·B·B	上·中·中(可於第一發中按掣儲擊)
慘烈	＼方向移動中A·B·B·B	上·中·中·中(可於第一發中按掣儲擊)
鐵砲驅	＼方向移動中B	中
崩誅	＼方向移動中K	中
笹火宙	＼方向移動中A+B	特殊移動
歪車	＼方向移動中B+K	特殊移動
宿	＼方向移動中A+K	/
搖刃	←方向移動中A	上
徹	←方向移動中B	中
裏雷	←方向移動中K	中
雷宙	←方向移動中K·K	中·中
笹火宙	←方向移動中A+B	特殊移動
風車	←方向移動中B+K	特殊移動
宿	←方向移動中A+K	/
惑刃	→方向移動中A	上(可按着掣儲擊)
惑刃~宿	→方向移動中A(／)	上(可按着掣儲擊)
苛烈	→方向移動中A·B	上·中(可於第一發中按掣儲擊)
迅烈	→方向移動中A·B·B	上·中·中(可於第一發中按掣儲擊)
慘烈	→方向移動中A·B·B·B	上·中·中·中(可於第一發中按掣儲擊)
鐵砲驅	→方向移動中B	中
滑誅	→方向移動中K	下
笹火宙	→方向移動中A+B	特殊移動
風車	→方向移動中B+K	特殊移動
裂拔	＼方向移動中A	上
裂組	＼方向移動中A·A	上·上
斷變	＼方向移動中A·A·B	上·上·中
浮斷變	＼方向移動中A·A·→B	上·上·中
亂破	＼方向移動中A·B	上·中
亂破變	＼方向移動中A·B·B	上·中·中
亂破~宿	＼方向移動中A·(／)B·B or A·B·B(／)	上·中
組亂破	＼方向移動中A·B·K	上·中·上
亂波式妖	＼方向移動中A·B·←B+K	上·中·下
斷拔	＼方向移動中B	中
十字	＼方向移動中B·A	中·上
影十字	＼方向移動中B·A·A	中·上·下
十字組	＼方向移動中B·A·K	中·上·上
大架架	＼方向移動中B·A·→K	中·上·中
十字~宿	＼方向移動中B·A(／)	中·上
十字笹火	＼方向移動中B·A中A+B or ↑A+B or ↓A+B	中·上
斷組	＼方向移動中B·B	中·中
斷組~宿	＼方向移動中B·(／)B·B	中·中
組征伐	＼方向移動中B·B·B	中·中·中
斷誅	＼方向移動中B·K	中·上(可於第二發中按掣儲擊)
斷影狩	＼方向移動中B·K·A	中·上·上(可於第二發中按掣儲擊)
喝誅	＼方向移動中K	上
喝這誅	＼方向移動中K·K	上·下
笹火宙	＼方向移動中A+B	特殊移動
歪車	＼方向移動中B+K	特殊移動
宿	＼方向移動中A+K	/
眩刃	↑方向移動中A	中
散魔鬼炎劍	↑方向移動中B	中·中
卷雲墜	↑方向移動中K	上·上
流刃	↑方向移動中K·A	上·上·中
卷雲墜~風車	↑方向移動中K·B+K	上·上
卷雲墜~歪車	↑方向移動中K·↑B+K or ↓B+K	上·上
笹火宙	↑方向移動中A+B	特殊移動
歪車	↑方向移動中B+K	特殊移動
宿	↑方向移動中A+K	/
眩拔	↑方向移動中[B]A	中
惑刃	／方向移動中A	上(可按着掣儲擊)
惑刃~宿	／方向移動中A(／)	上(可按着掣儲擊)
苛烈	／方向移動中A·B	上·中(可於第一發中按掣儲擊)
迅烈	／方向移動中A·B·B	上·中·中(可於第一發中按掣儲擊)
慘烈	／方向移動中A·B·B·B	上·中·中·中(可於第一發中按掣儲擊)
鐵砲驅	／方向移動中B	中
崩誅	／方向移動中K	中
笹火宙	／方向移動中A+B	特殊移動
歪車	／方向移動中B+K	特殊移動
宿	／方向移動中A+K	/

基本技

技名	指令	攻擊判定
裂拔	A	上
斷拔	B	中
誅	K	上
影裂	(↓)A	特中
闇斷	(↓)B	中
陰誅	(↓)K	下
逆裂	背向對手時A	上
逆斷	背向對手時B	中
逆誅	背向對手時K	上
影逆裂	背向對手時(↓)A	下
闇逆斷	背向對手時(↓)B	中
隱逆誅	背向對手時(↓)K	下
落幽	＼or↑or／A	中
落無風	＼or↑or／B	中
翔誅	＼or↑or／K	上
落幽	G+＼A or G+↑A or G+／A	中
落無風	G+＼B or G+↑B or G+／B	中
翔誅	G+＼K or G+↑K or G+／K	上
垂幽	G+＼着地時A or G+↑着地時A or G+／着地時A	下
垂闇撫	G+＼着地時B or G+↑着地時B or G+／着地時B	中
弓誅	G+＼着地時K or G+↑着地時K or G+／着地時K	中

投技

技名	指令	攻擊判定
卒塔婆返	近敵時A+G	投技
送火	近敵時B+G	投技
釣瓶落	近背向敵時A+G or B+G	投技
闇落	近敵左側時A+G or B+G	投技
逢魔送	近敵右側時A+G or B+G	投技
崖渡	→(→)B+G	投技

~THE SECOND ADVENT OF THE VOW~SOPHITIA ALEXANDRA

固有技

技名	指令	攻擊判定
SLIDE FLOW	A·A	上·上
SLIDE TORNADO	A·K	上·下
UNDER STREAM	／A	下
ANGEL SATELLITE	／A·A	下·中
UNDER SLIDE BLADE	↓A	特中
ANGEL BURNISHER	＼A	中
ANGEL KATHARSIS	←A	上(可按着掣儲擊)
KATHARSIS SHOWER	←A·B	上·中(可於第一發中按掣儲擊)
KATHARSIS STREAM	←A·A	下·下(可於第一發中按掣儲擊)
KATHARSIS SATELLITE	←A·A·A	上·下·中(可於第一發中按掣儲擊)
RESERVES MIRAGE	←(←)A	中·中(COUNTER HIT時會自動作第二發攻擊)
SHIELD TUP	→A	上
TUP HILT	→A·B	上·中
ANGEL FORCE	→(→)A	中
FLOAT SLIDE BLADE	站立途中A	中
ASCEND SPLASH	B·B	中·中
SPLASH ROUND KICK	B·K	中·上
UNDER SPLASH	／B	中
SHIELD SMASH	↓B	特中
GURADIAN STRIKE	↓B·B	特中·中
GURADIAN BREAKER	↓B·[B]A	特中·中
GURADIAN SLASHER	↓B·[B]A·A	特中·中·中
GURADIAN JUDGEMENT	↓B·[B]A·A·K	特中·中·中·中
GRACE HEAVEN	＼B	中
SWORD SHOWER	←B	中
SWORD CATARACT	←(←)B	中
QUICK STRIKE	→B	中
ANGEL PURIFY	→(→)B	中
BONUS TIIN BAIL	[B]A	下
BONUS TIIN BAIL	[B]A·B	下·下
BONUS TIIN BAIL	[B]A·B·B	下·下·下
BONUS TIIN BAIL	[B]A·B·B·B	下·下·下·下
HEAVEN'S GATE	←(←)[B]A	防禦不能
FULL TURN BLAIR HEAVEN	站立途中B	中
SHIELD SMASH	蹲下途中＼B	特中
GURADIAN STRIKE	蹲下途中＼B·B	特中·中
GURADIAN BREAKER	蹲下途中＼B·[B]A	特中·中
GURADIAN SLASHER	蹲下途中＼B·[B]A·A	特中·中·中
GURADIAN JUDGEMENT	蹲下途中＼B·[B]A·A·K	特中·中·中·中
KICK DUO	K·K	上·中
TORNADO LOW KICK	／K	下
SPRING UNDER KICK	↓K	下
HOLY MIDDLE KICK	＼K	中
HOLY TWO KICK	←(←)K	中
HOLY LIFT KICK	→(→)K	中
ANGEL KICK	／K	中·中
ANGEL SPIRAL	／K·A	中·中·下
ANGEL STROKE	／K·A·B	中·中·下·中
ANGEL FALL	／K·B	中·中·中
ANGEL SOMER	／K·K	中·中·中
ANGEL SPRING	站立途中K	中·中
SOMERSAULT KICK	[K]B	中
TWIN STEP GRACE	＼A+B	中·中
GAIA SHEIK	↑A+B	中(一定距離時持有地震效果，能作二階段攻擊)
ULTIMITE GAIA TOREMA	↓(A+B)	防禦不能(一定距離時持有地震效果)
TEN BALANCE SMASH	B+K	中
TEN BALANCE STRIKE	B+K·B	中·中
TEN BALANCE BREAKER	B+K·[B]A	中·中
TEN BALANCE SLASHER	B+K·[B]A·A	中·中·中
TEN BALANCE JUDGEMENT	B+K·[B]A·A·B	中·中·中·中
SWORD FLOOD	←(←)B+K	中
RID RESULT CHARGE	→(→)B+K	中
RID RESULT TRIAL	→(→)B+K·A	中·上
RID RESULT ANGEL	→(→)B+K·A·B	中·上·中
TORNADO HIGH KICK	A+K	上
TORNADO MIDDLE KICK	A+K·K	中
MIRAGE SATELLITE	站立途中A+B	中
BLAIR HEAVEN	站立途中B+K	中
ANGEL STEP	↓＼→	特殊移動
LUSTER STAELLITE	↓＼→A	中
LUMINARY SATELLITE	↓＼→A·A	中·下
ANGEL STRIKE	↓＼→B	中
PAINFULL FEINT	ANGEL STRIKE擊中時←	中段打擊投
LIGHT BREAKER	↓＼→[B]A	中
LIGHT SLASHER	↓＼→[B]A·A	中·中
HEVNZU JUDGEMENT	↓＼→[B]A·A·K	中·中·中
ANGEL SPRING	↓＼→K	中·中
DOUBLE ANGEL STEP	↓＼→↓＼→	特殊移動
LUSTER SATELLITE	↓＼→↓＼→A	中
LUMINARY STAELLITE	↓＼→↓＼→A·A	中·下
ANGEL STRIKE	↓＼→↓＼→B	中
PAINFULL FEINT	↓＼→↓＼→B·←	中段打擊投
LIGHT BREAKER	↓＼→↓＼→[B]A	中
LIGHT SLASHER	↓＼→↓＼→[B]A·A	中·中
HEVNZU JUDGEMENT	↓＼→↓＼→[B]A·A·K	中·中·中
ANGEL SPRING	↓＼→↓＼→K	中·中
LUSTER STAELLITE	↓＼→N↑A	中(↓＼→N↓亦可)
LUMINARY STAELLITE	↓＼→N↑A·A	中·下(↓＼→N↓亦可)
RID RESULT CHARGE	↓＼→N↑B	中(↓＼→N↓亦可)
RID RESULT TRIAL	↓＼→N↑B·A	中·上(↓＼→N↓亦可)
RID RESULT ANGEL	↓＼→N↑B·A·B	中·上·中(↓＼→N↓亦可)
HOLY CREACENT KICK	↓＼→N↑K	中(↓＼→N↓亦可)
LUSTER SATELLITE	↓＼→↓＼→N↑A	中(↓＼→↓＼→N↓亦可)
LUMINARY STAELLITE	↓＼→↓＼→N↑A·A	中·下(↓＼→↓＼→N↓亦可)
RID RESULT CHARGE	↓＼→↓＼→N↑B	中(↓＼→↓＼→N↓亦可)
RID RESULT TRIAL	↓＼→↓＼→N↑B·A	中·上(↓＼→↓＼→N↓亦可)
RID RESULT ANGEL	↓＼→↓＼→N↑B·A·B	中·上·中(↓＼→↓＼→N↓亦可)
HOLY CREACENT KICK	↓＼→↓＼→N↑K	中(↓＼→↓＼→N↓亦可)

移動技

技名	指令	攻擊判定
INVERSE UNDER STEAM	／方向移動中A	下
LIGHT STEAM	／方向移動中A·A	下·中
SILENT STEAM	／方向移動中A·(A)	下·防禦不能
SWORD CATARACT	／方向移動中B	中
TORNADO HIGH KICK	／方向移動中K	上
TORNADO MIDDLE KICK	／方向移動中K·K	中
TWIN STEP GRACE	／方向移動中A+B	中·中
SWORD FLOOD	／方向移動中B+K	中
SHIELD SLAP	↓方向移動中A	上
ELK STRIKE	↓方向移動中B	中
HOLY MIDDLE KICK	↓方向移動中K	中
TWIN STEP GRACE	↓方向移動中A+B	中·中
SWORD FLOOD	↓方向移動中B+K	中
TORNADO HIGH KICK	↓方向移動中A+K	上
TORNADO MIDDLE KICK	↓方向移動中A+K·K	中
SOMERSAULT KICK	↓方向移動中[K]B	中
ANGEL FORCE	＼方向移動中A	中
THE ASCENSION SHOOT	＼方向移動中B	中
HOLY LIFT KICK	＼方向移動中K	中
TWIN STEP GRACE	＼方向移動中A+B	中·中
SWORD FLOOD	＼方向移動中B+K	中
TORNADO HIGH KICK	＼方向移動中A+K	上
TORNADO MIDDLE KICK	＼方向移動中A+K·K	中
SOMERSAULT KICK	＼方向移動中[K]B	中
REVERSE MIRAGE	←方向移動中A	中·中(COUNTER HIT時自動轉為第二擊)
SWORD FLOOD	←方向移動中B	中
HOLY TWO KICK	←方向移動中K	中
TWIN STEP GRACE	←方向移動中A+B	中·中
SWORD FLOOD	←方向移動中B+K	中
TORNADO HIGH KICK	←方向移動中A+K	上
TORNADO MIDDLE KICK	←方向移動中A+K·K	中
ANGEL FORCE	→方向移動中A	中
ANGEL PURIFY	→方向移動中B	中
FLOOR SWEEPER	→方向移動中K	下
RID RESULT CHARGE	→方向移動中B+K	中
RID RESULT TRIAL	→方向移動中B+K·A	中·上
RID RESULT ANGEL	→方向移動中B+K·A·B	中·上·中
TORNADO HIGH KICK	→方向移動中A+K	上
TORNADO MIDDLE KICK	→方向移動中A+K·K	中
INVERSE UNDER STEAM	＼方向移動中A	下
LIGHT STEAM	＼方向移動中A·A	下·中
SILENT STEAM	＼方向移動中A·(A)	下·防禦不能
SWORD CATARACT	＼方向移動中B	中
TORNADO HIGH KICK	＼方向移動中K	上
TORNADO MIDDLE KICK	＼方向移動中K·K	中
TWIN STEP GRACE	＼方向移動中A+B	中·中
SWORD FLOOD	＼方向移動中B+K	中
INVERSE SHIELD SLAP	↑方向移動中A	上
ELK STRIKE	↑方向移動中B	中
HOLY MIDDLE KICK	↑方向移動中K	中
TWIN STEP GRACE	↑方向移動中A+B	中·中
SWORD FLOOD	↑方向移動中B+K	中
TORNADO HIGH KICK	↑方向移動中A+K	上
TORNADO MIDDLE KICK	↑方向移動中A+K·K	中
SOMERSAULT KICK	↑方向移動中[K]B	中
ANGEL FORCE	／方向移動中A	中
THE ASCENSION SHOOT	／方向移動中B	中
HOLY LIFT KICK	／方向移動中K	中
TWIN STEP GRACE	／方向移動中A+B	中·中
SWORD FLOOD	／方向移動中B+K	中
TORNADO HIGH KICK	／方向移動中A+K	上
TORNADO MIDDLE KICK	／方向移動中A+K·K	中
SOMERSAULT KICK	／方向移動中[K]B	中

基本技

技名	指令	攻擊判定
SLIDE BLADE	A	上
SWORD SPLASH	B	中
HOLY HIGH KICK	K	上
UNDER SLIDE BLADE	(↓)A	特中
UNDER SPLASH	(↓)B	中
HOLY LOW KICK	(↓)K	下
SLIDE BLADE FLICK	背向對手時A	上
SWORD SPLASH FLICK	背向對手時B	中
HOLY HIGH KICK FLICK	背向對手時K	上
UNDER STEAM FLICK	背向對手時(↓)A	下
UNDER SPLASH FLICK	背向對手時(↓)B	中
HOLY LOW KICK FLICK	背向對手時(↓)K	下
JUMPING SLIDE SPIN	＼or↑or／A	上
DIVING UNDER SPLASH	＼or↑or／B	中
HOLY CRECENT KICK	＼or↑or／K	中·中
JUMPING SLIDE SPIN	G+＼A or G+↑A or G+／A	上
DIVING UNDER SPLASH	G+＼B or G+↑B or G+／B	中
HOLY CRECENT KICK	G+＼K or G+↑K or G+／K	中
SUBMERGE UNDER STEAM	G+＼着地時A or G+↑着地時A or G+／着地時A	下
SUBMERGE FULL TURN BLAIR	G+＼着地時B or G+↑着地時B or G+／着地時B	中
SUBMERGE SPIN KICK	G+＼着地時K or G+↑着地時K or G+／着地時K	中

投技

技名	指令	攻擊判定
SLEEPING KICK	近敵時A+G	投技
HOLY CRACKER	近敵時B+G	投技
HOLY DRIVER	近敵時B+G中↑B or ↓A	投技
BOTTOMS UP	近背向敵時A+G or B+G	投技
ROUND KNOCKER	近敵左側時A+G or B+G	投技
COLOUR KONFERI	近敵右側時A+G or B+G	投技
HEAVEN'S ARCH LIGHTING	→(→)A+G	投技
PAINFULL FEINT	ANGEL STRIKE擊中時←	中段打擊投

~AZURE NIGHTMARE~NIGHTMARE·SIEGERIED SCHTAUFFEN

固有技

技名	指令	攻擊判定
PROGESS SLASH	A·A	上·上
SLASH CROSS	A·A·B	上·上·中
SLASH GROUNDER	A↓·A	上·下
DOUBLE GROUNDERA	A↓·A·A	上·下·下
SHADOW SLICER	／A	下(可按着掣儲擊)
LEG SLASH	↓A	下
AMETTO CRUSHER	＼A	中
BACK SPIN SLASH	←A	上
QUICK SPIN SLASH~TEXT HOLD	→A	上
RIDE SLASHER	→(A)	上
QUICK BACK SPIN SLASH	[A]G·A	上
SLASH~TEXT HOLD	(A)	上
RISING SLASH	站立途中A	特中
MEIRU SHUTOROMU	站立途中A·A	特中·下
MEIRU SHUTOROMU 2發目CANCEL	站立途中A·A(↓)	特中
GAUNTLET BUSTER	B→	中
RANBA BUSTER	B←	中
SWORD BUSTER CANCEL~CHIEF HOLD	B N←	/
MEIRU SPLITTER	B·B	中·中
BUSTER GROUNDER	B·↓A	中·下(可於第二發中按掣儲擊)
BUSTER GROUNDER 2發目CANCEL~CHIEF HOLD	B·↓A·(←)	中(可於第二發中按掣儲擊)
SWORD BUSTER~BASE HOLD	(B)	中
THRUST THROW	／B	中段打擊投
SHADOW BUSTER	↓B	特中
SHADOW BUSTER~BASE HOLD	↓(B)	特中
SKY SPLITTER	＼B	中
SKY SPLITTER~CHIEF HOLD	＼(B)	中
HEAD BUTT	←B	中
DOUBLE HEAD BUTT	←B·B	中·中
FEITARU DIVE	←(←)B	中
FEITARU DRIVE	←(←)B·B	中·下
FEITARU DRIVE~BASE HOLD	←(←B)	中
BISINGU STRIKE	→B	中
LUKE SPLITTER	→(→)B	中
FERMENT DIVIDE	→(→)[B]A	中·中·中
FULL SWING SPLITTER	站立途中B	中
FULL SWING SPLITTER~CHIEF HOLD	站立途中(B)	中
SPLIT BUSTER~BASE HOLD	蹲下途中(B)	特中
HELM DIVIDERS	[B]G·B	中
ARMOUR BREAKER	[B]G·B·B	中·下
ARMOUR BREAKER~CHIEF HOLD	[B]G·B·(B)	中·下
BREAK KICK	[B]G·B·K	中·中
EARTH DIVIDE	↓＼→B	防禦不能
GLIDE LOW KICK	／K	下
GLIDE LOW KICK	↓K	下
DARK MIDDLE KICK	＼K	中

技名	指令	攻擊判定
ACCELERATOR KICK	＼K·K	中·下
ACCELERATOR HEAD UPPER	＼K·K·B	中·下·中
DARK SIDE KICK	←K	中
JEIDO CRACKER	→K	上
SHOULDER CHARGE	→(→)K	中
RISING KICK	站立途中K	中·中
SUTONBINGU	↓＼←K·K·K·K or 對手倒地時↓K·K·K·K·K	下·下·下·下·下
EARTH TORANPURU	↓＼→K or 對手倒地時↓(K)	下
DARK SOUL IMPACT	＼A+B	中
FLYING EDGE	→(→)A+B	中
FLYING EDGE~DOWN	→(→)A+B·(↓)	中
CHIEF HOLD	B+K	
CHIEF HOLD	↓B+K or ↑B+K	
SIDE GAUNTLET BUSTER	↓B+K·→B	中
SIDE GAUNTLET BUSTER	↑B+K·→B	中
TEXT HOLD	←B+K	
BASE HOLD	→B+K or 蹲下途中＼B+K	
DROP KICK	→(→)B+K	上
SPIN KICK	A+K	上
SPIN KICK SLASH	A+K·A	上·上
SPIN DOUBLE SLASH	A+K·A·A	上·上·上
SPIN SLASH CROSS	A+K·A·A·B	上·上·上·中
SPIN SLASH CROSS	A+K·A·A N B	
SPIN SLASH CROSS~BASE HOLD	A+K·A·A N(B)	
SPIN SLASH GROUNDER	A+K·A·A·↓A	上·上·上·下
SPIN DOUBLE GROUNDER	A+K·A·↓A·A	上·上·下·下
SPIN KICK SLASH~TEXT HOLD	A+K·(A)	上
SPIN MIDDLE KICK	A+K·K	上·中

CHIEF HOLD

技名	指令	攻擊判定
CHIEF HOLD	B+K	
TELLER CIRCULAR	CHIEF HOLD中A	上·中
TELLER CIRCULAR~TEXT HOLD	CHIEF HOLD中(A)	上
TELLER SUTONBA	CHIEF HOLD中B	中
TELLER KNEE	CHIEF HOLD中K	中
TELLER BERUFURI	CHIEF HOLD中K·K	中·上

BASE HOLD

技名	指令	攻擊判定
BASE HOLD	→B+K or 蹲下途中＼B+K	
GRIEVE SIZE	BASE HOLD中A	中
GRIEVE SIZE~TEXT HOLD	BASE HOLD中(A)	下
GRIEVE CATAPULT	BASE HOLD中B	中
GRIEVE CATAPULT~CHIEF HOLD	BASE HOLD中(B)	下
GRIEVE RAM	BASE HOLD中K	中
FIEND SHUTTER	BASE HOLD中A+B	中
AIR DIVIDE	BASE HOLD中[B]A	中·中·中

TEXT HOLD

技名	指令	攻擊判定
TEXT HOLD	←B+K	
PHANTOM SLASH	TEXT HOLD中A	下
DOUBLE PHANTOM SLASH	TEXT HOLD中A·A	下·上
PHANTOM SLASH GROUNDER	TEXT HOLD中A·↓A	上·下
PHANTOM TIPPER	TEXT HOLD中B	中
PHANTOM TIPPER~CHIEF HOLD	TEXT HOLD中(B)	中
PHANTOM TWO KICK	TEXT HOLD中K	中
SOUL BAITA	TEXT HOLD中[B]A	上

移動技

技名	指令	攻擊判定
BACK SPIN SLASH	／方向移動中A	上
SHADOW IMPACT	／方向移動中B	下
HIGH BREAK BUREIBU KICK	／方向移動中K	上
CHIEF HOLD	／方向移動中B+K	
WILD SLASH	↓方向移動中A	中
SWORD BUSTER	↓方向移動中B	中
GAUNTLET BUSTER	↓方向移動中B→	中
RANBATO BUSTER	↓方向移動中B→	中
SWORD BUSTER CANCEL~CHIEF HOLD	↓方向移動中B N~	
HELM DIVIDERS	↓方向移動中B·B	中·中
ARMOUR BREAKER	↓方向移動中B·B·B	中·中·下
ARMOUR BREAKER~CHIEF HOLD	↓方向移動中B·B·(B)	中·中
BREAK KICK	↓方向移動中B·B·K	中·中·中
HELM DIVIDERS	↓方向移動中[B]G·B	中·中
ARMOUR BREAKER	↓方向移動中[B]G·B·B	中·中·下
ARMOUR BREAKER~CHIEF HOLD	↓方向移動中[B]G·B·(B)	中·中
BREAK KICK	↓方向移動中[B]G·B·K	中·中·中
SWORD BUSTER BASE HOLD	↓方向移動中(B)	
BUSTER GROUNDER	↓方向移動中B·↓A	中·下(可於第二發中按擊儲擊)
BUSTER GROUNDER STONGE~CHIEF HOLD	↓方向移動中B·↓A·(←)	中·下(可於第二發中按擊儲擊)
SPIN KICK	＼方向移動中K	上
SPIN MIDDLE KICK	＼方向移動中K·K	上·中
SPIN KICK SLASH	＼方向移動中K·A	上·上
SPIN KICK SLASH~TEXT HOLD	＼方向移動中K·(A)	上
SPIN DOUBLE SLASH	＼方向移動中K·A·A	上·上·上
SPIN SLASH CROSS	＼方向移動中K·A·A·B	上·上·上·中
SPIN SLASH CROSS	＼方向移動中K·A·A N B	
SPIN SLASH CROSS~BASE HOLD	＼方向移動中K·A·A N(B)	
SPIN SLASH GROUNDER	＼方向移動中K·A·A·↓A	上·上·上·下
SPIN DOUBLE GROUNDER	＼方向移動中K·A·↓A·A	上·上·下·下
CHIEF HOLD	＼方向移動中B+K	
RIDE SLASHER	＼方向移動中A	上
SKY SPLITTER	＼方向移動中B	中
SKY SPLITTER~CHIEF HOLD	＼方向移動中(B)	中
SHOULDER CHARGE	＼方向移動中K	中
CHIEF HOLD	＼方向移動中B+K	
BACK SPIN SLASH	←方向移動中A	上
FEITARU DIVE	←方向移動中B	中
FEITARU DRIVE	←方向移動中B·B	中·下
FEITARU DRIVE~CHIEF HOLD	←方向移動中(B)	中
HIGH BREAK BUREIBU KICK	←方向移動中K	上
TEXT HOLD	←方向移動中B+K	
RIDE SLASHER	→方向移動中A	上
LUKE SPLITTER	→方向移動中B	中
SLIDING KICK	→方向移動中K	下
FERMENT DIVIDE	→方向移動中[B]A	中·中·中
FLYING EDGE	→方向移動中A+B	中
FLYING EDGE~DOWN	→方向移動中A+B·(↓)	中
DROP KICK	→方向移動中B+K	上
BACK SPIN SLASH	＼方向移動中A	上
SHADOW IMPACT	＼方向移動中B	下
HIGH BREAK BUREIBU KICK	＼方向移動中K	上
CHIEF HOLD	＼方向移動中B+K	
WILD SLASH	↑方向移動中A	中
SWORD BUSTER	↑方向移動中B	中
GAUNTLET BUSTER	↑方向移動中B→	中
RANBATO BUSTER	↑方向移動中B→	中
SWORD BUSTER CANCEL~CHIEF HOLD	↑方向移動中B N~	
HELM DIVIDERS	↑方向移動中B·B	中·中
ARMOUR BREAKER	↑方向移動中B·B·B	中·中·下
ARMOUR BREAKER~CHIEF HOLD	↑方向移動中B·B·(B)	中·中
BREAK KICK	↑方向移動中B·B·K	中·中·中
HELM DIVIDERS	↑方向移動中[B]G·B	中·中
ARMOUR BREAKER	↑方向移動中[B]G·B·B	中·中·下
ARMOUR BREAKER~CHIEF HOLD	↑方向移動中[B]G·B·(B)	中·中
BREAK KICK	↑方向移動中[B]G·B·K	中·中·中
SWORD BUSTER BASE HOLD	↑方向移動中(B)	
BUSTER GROUNDER	↑方向移動中B·↓A	中·下(可於第二發中按擊儲擊)
BUSTER GROUNDER STONGE~CHIEF HOLD	↑方向移動中B·↓A·(←)	中·下(可於第二發中按擊儲擊)
SPIN KICK	／方向移動中K	上
SPIN MIDDLE KICK	／方向移動中K·K	上·中
SPIN KICK SLASH	／方向移動中K·A	上·上
SPIN KICK SLASH~TEXT HOLD	／方向移動中K·(A)	上
SPIN DOUBLE SLASH	／方向移動中K·A·A	上·上·上
SPIN SLASH CROSS	／方向移動中K·A·A·B	上·上·上·中
SPIN SLASH CROSS	／方向移動中K·A·A N B	
SPIN SLASH CROSS~BASE HOLD	／方向移動中K·A·A N(B)	
SPIN SLASH GROUNDER	／方向移動中K·A·A·↓A	上·上·上·下
SPIN DOUBLE GROUNDER	／方向移動中K·A·↓A·A	上·上·下·下
CHIEF HOLD	／方向移動中B+K	
RIDE SLASHER	／方向移動中A	上
SKY SPLITTER	／方向移動中B	中
SKY SPLITTER~CHIEF HOLD	／方向移動中(B)	中
SHOULDER CHARGE	／方向移動中K	中
CHIEF HOLD	／方向移動中B+K	

基本技

技名	指令	攻擊判定
SLASH	A	上
SWORD BUSTER	B	中
DARK HIGH KICK	K	上
LEG SLASH	(↓)A	下
SPLITTER BUSTER	(↓)B	特中
DARK LOW KICK	(↓)K	下
TURNING HEAD SLASH	背向對手時A	上
TURNING SWORD BUSTER	背向對手時B	中
TURNING DARK HIGH KICK	背向對手時K	上
TURNING LEG SLASH	背向對手時(↓)A	中
TURNING SKY SPLITTER	背向對手時(↓)B	中
TURNING DARK LOW KICK	背向對手時(↓)K	下
JUMPING BACK SPIN SLASH	＼or｜or／A	上
FEITARU BUSTER	＼or｜or／B	中
JUMPING BUREIBU KICK	｜or／K	中
JUMPING BUREIBU KICK	＼K	上
JUMPING BACK SPIN SLASH	G+＼A or G+｜A or G+／A	上
FEITARU BUSTER	G+＼B or G+｜B or G+／B	中
JUMPING BUREIBU KICK	G+｜K or G+／K	中
JUMPING BUREIBU KICK	G+＼K	上
DIVING LEG SLASH	G+＼着地時A or G+｜着地時A or G+／着地時A	下
DIVING FULL SWING SPLITTER	G+＼着地時B or G+｜着地時B or G+／着地時B	中
DIVING FULL SWING SPLITTER~CHIEF HOLD	G+＼着地時(B) or G+｜着地時(B) or G+／着地時(B)	中
DIVING ACCELERATOR	G+＼着地時K or G+｜着地時K or G+／着地時K	下

投技

技名	指令	攻擊判定
HILT IMPACT	近敵時A+G	投技
NIGHTMARE SLASHER	近敵時B+G	投技
WITCH HUNT	近背向敵時A+G or B+G	投技
CALAMITY FALL	近敵左側時A+G or B+G	投技
UNHOLY TELLER	近敵右側時A+G or B+G	投技
UP TOSS	蹲下中A+G or B+G	投技
THRUST THROW	／B	中段打擊投
THRUST THROW	背向對手時／B	中段打擊投
UP TOSS	於俯向倒地對手頭側蹲下中A+G or B+G	投技
UP TOSS	於仰向倒地對手頭側蹲下中A+G or B+G	投技

~THE HELL GUARDIAN~VOLDO

固有技

技名	指令	攻擊判定
SEISSORS CLAW	A·A	上·上
MUTE SCRATCH	A·B	上·中
MUTE SLASH	A·B·A	上·中·中
MUTE SLASH背向	A·B·←A	上·中·中
SIDE CLAW KICK	A·K	上·中
SURPRISE TWO REAPER	／A	特中
RAT CHASE	↓A	下
RAT CHASE	↓A·A	下·下
RAT CHASE KICK	↓A·K	下·上·中
RAT CHASE	↓A·A·A	下·下·下
RAT CHASE KICK	↓A·A·A·K	下·下·下·上·中
BLIND BLADE	＼A	中
BLIND CLAW	←A	上
SCAREHEAD BLIND CLAW	←A·A	上·上
ELEGANT TENDER	←(←)A	中
JOLLY REAPER	→A	上
ELEGANT CLAW	→(→)A	上
SCORPIONS CLAW	站立途中A	中
SUTANBITO SHREDER	B·B	中·中
SUTANBITO SHREDER	B·B·B	中·中·中(與對手背後時才會作第三發攻擊)
BERUCHI ALTHAEA~JI LAC	／B·K	中·中
ALTHEAE SUTINGA	／B·K·K	中·中·上
ECSTASY	↓B	中
MOA ECSTASY	↓B·B	中·中
ECSTASY~背向	↓B←	中
STOMACH SLICER	＼B	中
GUILLOTINE SEISSORS	＼B·B	中·中
HELL CHOP	←B	中
BLIND HELL CLAW	←B·A	中·中
DEMON PHEROMONE	←(B)防禦不能·下·下·下	(擊中時能轉為GUREIBUDIGA)
BLADE NAIL	→B	上
DEMON ELBOW	→(→)B	中
DISTORT PAD	站立途中B	中
DISTORT PAD~JI LAC	站立途中(B)	中
BOWMAN DIS	站立途中B·B	中·中
KURIPI STRETCH	蹲下途中＼B	中
GUREIBUDIGA	[B]A	下·下·下
SCORPIONS TYR~背向	／K	中
SCORPIONS TYR	／K(→)	中
SARCAST RABIES	↓K	下
MUTE MIDDLE KICK	＼K	中
HEAD REVERSER	←(←)K	中
RATCHET SCREENER~背向	→(→)K	中
LUNATIC SPIN~背向	站立途中K	中
LUNATIC SPIN	站立途中K(→)	中
RECRY STEP	↓＼→	特殊移動
RECRY CLAW	↓＼→A	上
RECRY SEISSORS	↓＼→A·A	上·中
RECRY BLIND BLADE	↓＼→A·＼A	上·中
RECRY BLIND SEISSORS~背向	↓＼→A·←A	上·中
RECRY DANCER	↓＼→B	中
RECRY GALLOP	↓＼→B·B	中·中
RECRY MANTISU	↓＼→B·B·B	中·中·中
OFF JOINT MARIONETTE	↓＼→K	下
SLIDING HOOK	↓＼→A+B	下
RUNISU RING	↓＼→B+K	中
BLIND TURN	↓／←	特殊移動
FAKELESS BLADE	背向對手時→A	中
LIFTING SAUCER	背向對手時→(→)A	中
MAD LIFTING SAUCER	背向對手時→(→A)	中
FAKELESS ELBOW	背向對手時←A	上
FAKELESS PENDULUM	背向對手時←A·B	上·中
MAKABURU WEDGE	背向對手時→B	上
MAKABURU STITCH	背向對手時→(→)B	中
MAKABURU PENDULUM	背向對手時←B	中
MAKABURU GIMLET	背向對手時←B·B	中·中
MOA MAKABURU PENDULUM	背向對手時(←)B·B	中·中
MAKABURU SUKEAROGU	背向對手時→(→)[B]A	中
SCORPIONS TYR	背向對手時／K	中
OFF JOINT MARIONETTE	背向對手時↓K	下
BEHIIND MUTE HIGH KICK	背向對手時←K	上
IMOTARUBERUCHI	背向對手時↓A+B	下
ROLLING GRACE	背向對手時A+B	中·中(首發擊中對手後才會作第二次攻擊)
SPLIT WHEEL	背向對手時A+B(↓)	中·下
ROLLING GRACE~JI LAC	背向對手時A+B·G	中
DEATH ROSE	背向對手時A+K	中·中
MAGGOT STEP	蹲下途中／↓＼	特殊移動
BACK MAGGOT STEP	MAGGOT STEP中(／)	特殊移動
MAGGOT SUTINGA	MAGGOT STEP中K	上
JI LAC	↓A+K or ＼A+K or 背向對手時↓A+K	中
JI LAC狀態前進	JI LAC中(→)	特殊移動
SUTI LAC	JI LAC中→(→)	下
JI LAC狀態後退	JI LAC中(←)	特殊移動
FOOL MANNER	JI LAC中A	中·中
FOOL HANGAR	JI LAC中B	中·下
LAC SUTINGA	於對手足側JI LAC中	上
LAC ABSENT	於對手頭側JI LAC中K	中
PLAYING MANTISU	A+B	中
PLAYING KYANSA	↓A+B	下
GUILLOTINE BITE	←A+B	中
FRENZY GYRO~背向	→A+B	中
GATE OPENER	→(→)A+B	中·中
GATE PLIERS	→(→)A+B·K	中·中
MAD BLIND DIVE	蹲下途中＼A+B	上
BLIND DIVE	蹲下途中＼(A+B)	防禦不能
PLUMB WILLOW	B+K	特殊迴避
ZANII MIMIC	↓B+K	特殊迴避
ZANII MIMIC	↑B+K	特殊迴避
RUNI SLING	蹲下中B+K	中
DEATH ROSE	A+K	中·中
GUREIBU ROSE	(A+K)	中·中
WEB WIPER	←A+K	防禦不能
INSEIN FLIP	→(→)A+B+G	中
INSEIN TRAP	→(→)A+B+G·K	中·上

移動技

技名	指令	攻擊判定
ELEGANT TENDER	／方向移動中A	中
GUILLOTINE BITE	／方向移動中B	中
MILLION BITE	／方向移動中(B)	中·中·中(儲勁時間能影響攻擊的回數)
SCORPIONS TYR~背向	／方向移動中K	中
SCORPIONS TYR	／方向移動中K(→)	中
RECRY STEP	／方向移動中B+K	特殊移動
BLIND BLADE	↓方向移動中A	中
BAFFUNEATO	↓方向移動中B	中
MUTE LOW KICK	↓方向移動中K	中·中
GATE OPENER	↓方向移動中A+B	中·中
GATE PLIERS	↓方向移動中A+B·K	中·中
RECRY STEP	↓方向移動中B+K	特殊移動
MUTE INBRACE	＼方向移動中A	上
DEMON ELBOW	＼方向移動中B	中
DEATH FLAGER	＼方向移動中K	上
GATE OPENER	＼方向移動中A+B	中·中
GATE PLIERS	＼方向移動中A+B·K	中·中
CRY STEP	＼方向移動中B+K	特殊移動
ELEGANT TENDER	←方向移動中A	上
DEMON ELBOW	←方向移動中B	中
HELL CHOP	←方向移動中B·A	中·中(可於第二發中按擊儲擊)
DEMON PHEROMONE	←方向移動中(B)	防禦不能·下·下·下(擊中時能轉為GUREIBUTIGA)
HEAD REVERSES	←方向移動中K	中
RECRY STEP	←方向移動中B+K	特殊移動
ELEGANT CLAW	→方向移動中A	上
DEMON ELBOW	→方向移動中B	中
SUI SIDE DIVE	→方向移動中K	下
GATE OPENER	→方向移動中A+B	中·中
GATE PLIERS	→方向移動中A+B·K	中·中
RECRY STEP	→方向移動中B+K	特殊移動
ELEGANT TENDER	＼方向移動中A	中
GUILLOTINE BITE	＼方向移動中B	中
MILLION BITE	＼方向移動中(B)	中·中·中(儲勁時間能影響攻擊的回數)
SCORPIONS TYR~背向	＼方向移動中K	中
SCORPIONS TYR	＼方向移動中K(→)	中
ECRY STEP	＼方向移動中B+K	特殊移動
BLIND BLADE	↑方向移動中A	上
BAFFONEATO	↑方向移動中B	中·中
MUTE LOW KICK	↑方向移動中K	下
GATE OPENER	↑方向移動中A+B	中·中
GATE PLIERS	↑方向移動中A+B·K	中·中
RECRY STEP	↑方向移動中B+K	特殊移動
MUTE INBRACE	／方向移動中A	上
DEMON ELBOW	／方向移動中B	中
DEATH FLAGER	／方向移動中K	上
GATE OPENER	／方向移動中A+B	中·中
GATE PLIERS	／方向移動中A+B·K	中·中
RECRY STEP	／方向移動中B+K	特殊移動

基本技

技名	指令	攻擊判定
SIDE BLOW	A	上
SUTANBITO SCRATCH	B	中
MUTE HIGH KICK	K	上
TWO REAPER	(↓)A	特中
RIVAIV BERUCHI	(↓)B	中
SARCAST RABIES	(↓)K	下
SCARECROW SPIN	背向對手時A	上
BEHIND SCRATCH	背向對手時B	中
BEHIND MUTE HIGH KICK	背向對手時K	上
BEHIND TWO CUTTER	背向對手時(↓)A	特中
BEHIND SIT SCRATCH	背向對手時(↓)B	中
BEHIND MUTE LOW KICK	背向對手時(↓)K	下
FURORIKKU BRAIN ROBBA	＼or｜or／A	上
FURORIKKU PORT CHRIS	＼or｜or／B	中
SIDE TRAP KICK	＼or｜or／K	上
FURORIKKU BRAIN ROBBA	G+＼A or G+｜A or G+／A	上
FURORIKKU PORT CHRIS	G+＼B or G+｜B or G+／B	中
SIDE TRAP KICK	G+＼K or G+｜K or G+／K	上
SUSPEND GEAR	G+＼着地時A or G+｜着地時A or G+／着地時A	下
SUSPEND PENTYUREMU	G+＼着地時B or G+｜着地時B or G+／着地時B	中
SUSPEND OFF JOINT	G+＼着地時K or G+｜着地時K or G+／着地時K	下

投技

技名	指令	攻擊判定
SPINNING UMBRELLA	近敵時A+G	投技
SENTIMENTAL BEAT NIGHTMARE	近敵時B+G	投技
BLOODY DRILL	近敵時K+G	投技
SADISTIC SPIDER	近背向敵時A+G or B+G	投技
BAFFONEIN QUEST	近敵左側時A+G or B+G	投技
BUSH WAKKA	近敵右側時A+G or B+G	投技
LIFE SOCCER	↓＼→A+G	投技
BLIND HAVESUTO	背向對手時B+G	投技

~SOLDIER OF THE HERETIC~ASTAROTH

固有技

技名	指令	攻擊判定
SHU RUKUSUZA	(A)	上
MUKUSUZA	A·A	上·上(可於第一發中按擊儲擊)
TYUDA SHU MUKUSUZA	A·(A)	上·防禦不能(可於第一發中按擊儲擊)
ROTUERIO	A·B	上·中(可於第一發中按擊儲擊)
MERIAUKUZA	／A	下
TYUDA MERIAKUSUZA	／(A)	下
MERYURUSUZA	↓A	下
TYUDA MERIAKUSUZA	＼A	上
TYU ERUSURAI MUKUSUZA	＼(A)	防禦不能
MUKUSUZA	←A	上
DORU JIKUMUSARIO	←(←)A	中
TYUDA DORU JIKUMUSARIO	←(←A)	中
RUKUFIRIO	→A	上
KURUKUSUZA	→A·B	上·中
TYUDA MERUFUSHIA	→A·(B)	上·防禦不能
KURUKUSUZA	→(→)A	中
MERU DIAKUSUZA	→(→A)	中
IRU MERUFUSHIA	→(→A)·B	中·中
ADI IRUBIFAZA	↓／←A	中段打擊投
ERU RIASUHAZA	↓／←A·A·A·A·A·A	中段打擊投·中·中·中·中·中(首擊中對手後才會轉為投技)
ERA SHU MUKUSUZA	站立途中A	上
IRU IRUKUSHIA	(B)	中
TIRURION	B→	中(可按着擊儲擊)
TIRURION	(B)→	中
MUKUSUZA	B·A	中·上(可於第一發中按擊儲擊)
RUKUSUZA	B·←A	中·上(可於第一發中按擊儲擊)
KUMERUSHIA	B·B	中·中(可於第一或第二發中按擊儲擊)
IRU KUMERUSHIA	B·(B)	中·中
ERU AKURURIO	B·B→	(可於第一發中按擊儲擊)
JERARION	／B	下
VI FIRARIO	↓B	中
TYUDA DI FIRARIO	↓(B)	防禦不能
KUMERUSHIA	＼B	中
TYUDA KUMERUSHIA	＼(B)	防禦不能
VIMERU	←B	中
KUKU VIMERU	←(B)	中
MERUFFO SHERARISHIA	←(←)B	中
TYUDA KIRUFO SHERARISHIA	←(←B)	防禦不能
ROTIRAON	→B	中
VISARION	→(→)B	上
ERARO MERUSARION	站立途中B	中
DERO DIBURION	背向對手時B+K	中
VISUAKU	(K)	上
ERU VVISHIOEKU	／K	下
MERU VIEKU	↓K	下
KYUVIKU	＼K	中
SHU KYUVIKU	＼(K)	中
TYUDA KAZAFUZA	＼K·A	中·上
KURUSU KUSUFARIO	＼K·(A)	中·中
BI AZUKU	←K	中
MU VIBUSUKU	←(←)K	中
ROTIASU	→K	中
SURUBARUTO	→(→)K	中
ROTI AZUBARUTO	→(→K)	中
SHU SURUBARUTO	蹲下途中＼K	中
ERA IERUSHISU	站立途中K	中
MERIAKUSUZA	站立途中K·A	中·下
SHU MUKUSUSARIO	A+B	中
MERUFITARU JIGUMUTO	＼A+B	上
TYUFITARU JIGUMUTO	＼(A+B)	防禦不能
SHIRU REBISU	←A+B	中
VIAZUSU REBISU	←(A+B)	防禦不能打擊投
KUKU ROTIRAON	B+K	上段打擊投
KURAKKO AKUSHIARIO	＼B+K	下(可於第一發中按擊儲擊)
SURUFA	→B+K	上
TYUDA DYURUFA	→(B+K)	上
TYUDA DIRIA	↓＼→B+K	防禦不能(可按G擊取消)

移動技

技名	指令	攻擊判定
MERIAKUSUZA	／方向移動中A	下
TYUDA MERIAKUSUZA	／方向移動中(A)	下
MERUFO SHERARISHIA	／方向移動中B	中
TYUDA GIRUFO SHERARISHIA	／方向移動中(B)	防禦不能
MU VIZASUKU	／方向移動中K	中
MUZA MERUFIDARU JIGUMUTO	／方向移動中A+B	上
MUZA TYUFIDARU JIGUMUTO	／方向移動中(A+B)	防禦不能
MUZARUSUZA	↓方向移動中A	中
SHIURU MUZURUSUZA	↓方向移動中A·A	中·中
MUZURUVISHIA	↓方向移動中B	中
MUSURUMERUARIO	↓方向移動中K	中
TYUDA MUZURUMERUARIO	↓方向移動中(K)	中
MUZA MERUFIDARU JIGUMUTO	↓方向移動中A+B	上
MUZA TYUFIDARU JIGUMUTO	↓方向移動中(A+B)	防禦不能
KURUKUSUZA	＼方向移動中A	中
MERU DIAKUSUZA	＼方向移動中(A)	中
IRU MERUFUSHIA	＼方向移動中(A)·B	中·中
KUMERUSHIA	＼方向移動中B	中
TYUDA KUMERUSHIA	＼方向移動中(B)	防禦不能
SURUBARUTO	＼方向移動中K	中
ROTI AZUBARUTO	＼方向移動中(K)	中
MUZA MERUFIDARU JIGUMUTO	＼方向移動中A+B	上
MUZA TYUFIDARU JIGUMUTO	＼方向移動中(A+B)	防禦不能
DORU JIKUMUSARIO	←方向移動中A	中
TYUDA DORU JIKUMUSARIO	←方向移動中(A)	中
MERUFO SHERARISHIA	←方向移動中B	中
TYUDA GIRUFO SHERARISHIA	←方向移動中(B)	防禦不能
MU VIBUSUKU	←方向移動中K	中
SHIRU REBISU	←方向移動中A+B	中
VIAZUSU REBISU	←方向移動中(A+B)	防禦不能打擊投
KURUKUSUZA	→方向移動中A	中
MERU DIAKUSUZA	→方向移動中(A)	中
IRU MERUFUSHIA	→方向移動中(A)·B	中·中
VISARION	→方向移動中B	上
AI OKU	→方向移動中K	下
SURUFA	→方向移動中B+K	上
TYUDA DYURUFA	→方向移動中(B+K)	上
MERIAKUSUZA	＼方向移動中A	下
TYUDA MERIAKUSUZA	＼方向移動中(A)	下
MERUFO MERIAKUSUZA	＼方向移動中B	中
TYUDA GIRUFO SHERARISHIA	＼方向移動中(B)	防禦不能
MU UIBUSUKU	＼方向移動中K	中
MERUFIDARU JIGUMUTO	＼方向移動中A+B	上
TYUFIDARU JIGUMUTO	＼方向移動中(A+B)	防禦不能
MUZURUSUZA	↑方向移動中A	中
SHIURU MUZURUSUZA	↑方向移動中A·A	中·中
MUZURUVISHIA	↑方向移動中B	中
MUZURUMERUARIO	↑方向移動中K	中
TYUDA MUZURUMERUARIO	↑方向移動中(K)	中
MERUFIDARU JIGUMUTO	↑方向移動中A+B	上
TYUFIDARU JIGUMUTO	↑方向移動中(A+B)	防禦不能
KURUKUSUZA	／方向移動中A	中
MERU DIAKUSUZA	／方向移動中(A)	中
IRU MERUFUSHIA	／方向移動中B	中
TYUDA KUMERUSHIA	／方向移動中(B)	防禦不能
SURUBARUTO	／方向移動中K	中
ROTI AZABARUTO	／方向移動中(K)	中
MERUFIDARU JIGUMUTO	／方向移動中A+B	上
TYUFIDARU JIGUMUTO	／方向移動中(A+B)	防禦不能

基本技

技名	指令	攻擊判定
RUKUSUZA	A	上
IRUKUSHIA	B	中
VISUKU	K	上
RUKUFERUZA	(↓)A	下
IRUKUSHIA	(↓)B	特中
VIEKU	(↓)K	下
DYU SUZA	背向對手時A	上
DYU IRUSHIA	背向對手時B	中
DYU VIKU	背向對手時K	上
DYUERU SUZA	背向對手時(↓)A	下
DYUERUSHIA	背向對手時(↓)B	中
DYUERU SUVIKU	背向對手時(↓)K	下
MUTURU AIAKKUFUZA	＼or｜or／A	上
MUTURU OAMERUSHIA	＼or｜or／B	中
MUTURU SUVIKU	＼or｜or／K	中
MUTURU AIAKKUFUZA	G+＼A or G+｜A or G+／A	上
MUTURU OAMERUSHIA	G+＼B or G+｜B or G+／B	中
MUTURU SUVIKU	G+＼K or G+｜K or G+／K	中
MERYURUSUZA	G+＼着地時A or G+｜着地時A or G+／着地時A	下
IRUAMERUSHIA	G+＼着地時B or G+｜着地時B or G+／着地時B	中
MERU VIEKU	G+＼着地時K or G+｜着地時K or G+／着地時K	下

投技

技名	指令	攻擊判定
TURUSHU	近敵時A+G	投技
ARIESU	近敵時B+G	投技
VI MERURIO	近背向敵時A+G or B+G	投技
BIRUSU RARIO	近敵左側時A+G or B+G	投技
TIA MERUSARION	近敵右側時A+G or B+G	投技
TURUSU AZURUSUGU	對手蹲下時↓A+G	下段投
RO ERIOKURAGGU	對手於空中時B+G	投技
KUKU ROTIRAON	B+K	上段打擊投
KUKU ROTIRAON	背向對手時B+K	上段打擊投
ERUATTO RUSUGERIO	於仰向倒地對手足側↓B+K or ↓A+B	DOWN投
ERUATTO RUSUGERIO	於俯向倒地對手頭側↓B+K or ↓A+B	DOWN投
VUVIAZUSU REBISU	←(A+B)	防系不能打擊投
ADI IRUBIFAZA	↓／←A	中段打擊投
TYUDA KUKYUREI	(B+G)	投技
MERUFADIA	B+G(←)	投技
VI TURUSAROSU	B+G(→)	投技

TEXT BY神皇



我是最強的機械騎士！

DC
製造商：FROM SOFTWARE
售價：6800日圓　發售日：發售中
容量：GD-ROM　記憶：BLOCKS
STG/1～2P/對應VMS/對應震動PACK/對應MODEM

本作品是FROM SOFTWARE在Dreamcast上推出的第一隻遊戲，玩法與《VIRTUAL-ON》極之相似，但加入了改裝機體和製造護衛機來輔助攻擊等，令到遊戲更具戰略性和變化。此外遊戲的畫面亦令人眼前一亮，尤其是OPENING的CG動畫，其畫質與電影感實在異常出色。廢話少説，就讓筆者為大家送上其中的片段。



操作方法

	近距離攻擊	遠距離攻擊
A掣	跳躍	
B掣	劍攻擊	
X掣	防禦	
Y掣	拳擊	用槍射擊
Y+B掣	砲擊/空中受身	
X+A掣	發射SQUIRE	
A+方向掣	DASH	
L+R+B掣	用劍作出連續攻擊	用劍作出魔法攻擊
L+R+Y掣	用拳作出連續攻擊	發射浮游機雷、地雷或誘導機雷
L+R+X掣	BARRIER	
L+R+Y+B掣	緊急回避	

PARTS種類

由FG形成的裝甲共分為8大類



頭

重要特點：索敵能力

主要是影響LOCK-ON敵人的能力，索敵能力愈高表示捕捉敵人的動作會愈準確，因此LOCK-ON的範圍是非常重要的能力。



胸

重要特點：EN回復

對空中的機動性和EN回復率有着重要的影響。每當玩者使用槍擊或魔法攻擊時都會消耗EN值，若EN的回復速度低，便表示不能攻擊的時間增加，對戰鬥構成很大的影響。



腕

重要特點：裝備FP

影響拳擊的攻擊力和EN的回復值。在接近戰時，拳擊的攻擊力是非常重要的，由於它對FP的破壞耐性很高，因此可以給予敵人最直接的攻擊。



腳

重要特點：機動力

決定機動力和安定性的重要PARTS。在戰鬥的過程中，敵人會在場地裏四處移動，若機動力低的話，對捕捉敵人甚至攻擊或回避都會很不利。



盾

重要特點：衝擊或魔法防禦

防禦敵人攻擊和減少受傷程度的重要裝備。由於能夠將劍的攻擊彈開，故此在接近戰時起了很大的防禦作用，而且也可抵擋敵人的魔法攻擊，因此必需小心選擇。



劍

重要特點：近身攻擊

有利於接近戰的武器，攻擊力會隨屬性而改變，另外在遠距離戰時可使出劍魔法攻擊敵人，但射程較短故適合近身戰。



銃

重要特點：射程

攻擊力較劍擊低不過射程則較遠，屬於遠距離戰中必需具備的武器。它會因應不同種類而決定其射程、連射性能、子彈速度和攻擊力等數值。

砲

重要特點：總合性能

每種大砲的用途和效果也各具特徵，玩者必需要在選擇前了解清楚。雖然使用時會消耗大量EN，而且上彈所需的時間亦頗長，不過卻是攻擊力最高的魔法攻擊武器。

何謂SQUIRE？



SQUIRE(護衛機)是一架能夠輔助玩者戰鬥，可以像配件般選擇的支援機體。它們全部共有32種，各自有特定的移動方式、攻擊方法和行動類型，它們會依照這些被設定了的資料來行動。另外，由於SQUIRE本身是具有屬性的，因此它們擅長應付的敵人也會隨着不同的屬性而改變。當SQUIRE察覺到自身有危險的時候，便會以其高度的思考邏輯作出基本行動模式以外的回避行動，有時甚至會做出比玩者更厲害的攻擊。

LIBRATE FORCE（LF）



所謂的LF(解放力)就是用來令護衛機作出動作，有如魔力一樣的東西。所有SQUIRE機種都設有LF值，數值愈大的話，就表示可以帶領更多和更高性能的SQUIRE前往戰場，至於LF值是會隨着裝備不同的零件或MATERIAL等而不斷改變。在一場戰鬥中，玩者最多可以帶領5架SQUIRE出擊，不過若設置SQUIRE的LF值一旦超過總數值時就會無法參加戰鬥。

SQUIRE的行動模式

共分為浮遊型、滑行型和步行型3種。



浮遊型

會以高速移動保持在敵人的斜前方，並以光線攻擊；當敵人接近時就會以高速飛過去，以自爆造成損傷。它是重視破壞力的機種，可惜每當使用後都必需重新製造。



滑行型

能夠跳上高空而且可在地上作出高速移動，是擅長快速攻擊的機種。跟其他類型比較之下攻擊種類比較豐富，行動模式也多姿多彩，因此在攻擊與防禦的同時，有着能對應任何戰術的優點。



步行型

每當在攻擊敵人之後都會立即脫離現場，然後準備再次攻擊的機種。由於與敵人的接觸相當少，所以很適合不希望SQUIRE被破壞的人使用，不過攻擊力方面則比較弱。

製造PARTS和SQUIRE



MATERIAL(マテリアル)是一種具有強大魔力的神秘礦石，每當擊倒敵人後便可取得，能作為製造FG的裝甲、武器甚至護衛機的材料。至於PARTS和SQUIRE的製作方法也是一樣，先進入MATERIAL合成畫面，然後在兩邊的合成爐上選擇MATERIAL，不同的組合會製造出不同的PARTS或SQUIRE。至於製作法只需在改裝PARTS或SQUIRE畫面中按Y掣便會顯示出來，當然，愈是難以入手的MATERIAL，就愈能製作出強力的PARTS或SQUIRE。



TEXT BY神皇

pop'n music 2 ツー

漢堡飽音符又回來了



PS
製造商：KONAMI
售價：298港元　發售日：99年9月14日
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
ETC/1～9P/MEM/對應Dual Shock/對應專用控制器/行貨

在上集中因以9個掣來玩而聞名的音樂節拍遊戲《POP'N MUSIC》，其續作終於宣佈會在今年夏天於Dreamcast和PlayStation上登場。今集除加入了多首新曲和新角色外，還新增了一個名為「PARTY MODE」的遊戲模式，令到內容更加充實豐富。

4種遊戲模式

BEGINNER MODE：為初接觸這遊戲的朋友而設的模式，內裏會教授大家操作方法，剛開始時就先在這裏練習練習吧。

NORMAL MODE：當各位已經熟習了這遊戲的玩法之後，便可以晉級到這個模式。它的歌曲數目比BEGINNER MODE多，而難易度也提高了不少。

EXCITE MODE：若覺得對NORMAL MODE已開始感到沉悶時，大家可以嘗試這個模式。除難度提高了之外，每當顯示器的能源上昇一格時，對手都會使出道具攻擊玩者，而且每次的攻擊方式也不相同，絕對是技術的挑戰。

PARTY MODE：這模式能讓多人同時參與，在遊戲進行中除了有一般的音符之外，更會有特別的音符混集其中，按到時會產生各種變化。

新登場的音樂和新角色

SUGI KUN

SUGI與REO是橫濱路上以現場演奏而聞名的實力派組合，他擅長演奏結他和敲擊樂器，再加上美妙的歌聲，吸引了不少女FANS。

MUSIC：(fly higher than)the stars / sugi&reo

前作中大受好評的「I really want to hurt you」第二彈，樂曲種類是電子結他。





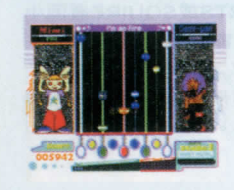


DAMIYAN

在歐洲的重金屬界具有超凡魅力的他，有着帝王般的地位。彈着有如光速般飛快的結他，這種超凡技巧究竟是如何練成的呢？

MUSIC：「I'm on fire/AD/DA」

異常強勁的重金屬歌曲，由於需要快速地連按按鈕，故此難度十分之高。





YULI

沉睡在童話王國北部城堡中兩百年的吸血鬼，由於甦醒後無事可做，因此便向音樂發展，嘗試作曲的滋味。



MUSIC：WHITE BIRDS/violent age

令人眼前一亮的視覺系音樂，遊戲畫面會隨着歌曲播放而出現特殊效果。





S.8.TARO

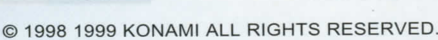
出身於傳統的日本城鎮，道地的的東京捕快獵犬。興趣是與長屋的小孩子玩（其實是被玩的一方）。





MUSIC：「お江戸花吹雪/高田 香里」

首次出現的音樂類型—演歌，充滿古日本風味的歌曲，節奏由慢轉快，難度頗高。



TEXT：IKI

THERE IS NO POINT FOR THE SECOND BEST！



前言

曾經聽人話過，男孩子總有夢想可以成為機師，誠然，STG遊戲一向也甚受男玩家歡迎，其中N廠的《ACE COMBAT》系列更可稱為其中的佼佼者。現在，憑藉DC的強勁功能，KONAMI亦在DC上推出其3D射擊作品—《AIRFORCE DELTA》。

遊戲內容

玩者在遊戲中扮演LACONIA共和國外人傭兵部隊—AIRFORCE DELTA，目的是阻止敵方共和國的侵略。遊戲中共有多達二十多個關卡，每個關卡也有不同任務，玩者必須於限時內完成，否則便會GAMEOVER。另外，玩者在每次BRIEFING前也可先購入新品種戰機，以加強己方實力。

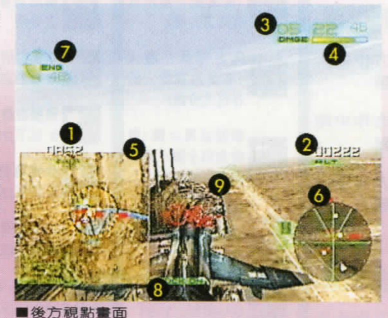


■購入戰力更強的新機種。

■玩者必須阻止敵方共和國的侵略。

畫面解說

遊戲中玩者可以按Y＋B來切換視點，其中又以後方視點較適合初次接觸遊戲的朋友。另外，玩者亦須經常留意畫面左下方的地圖(可按下掣切換)，確認自己沒有偏離預定的飛行路線。


■後方視點畫面

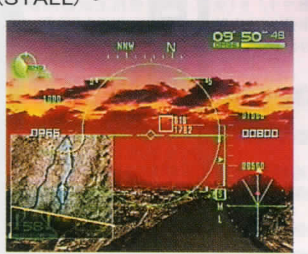
1) 速度計：顯示玩者戰機的速度。
2) 高度計：顯示玩者戰機離地的高度。
3) TIMMER：顯示倒數完成MISSION的預定時間。
4) DAMAGE計：顯示玩者戰機所受的損傷值，滿了便GAMEOVER。
5) 地圖：顯示戰機的飛行路線。(可按下掣切換成MISSILE殘彈計)
6) 雷達：偵察玩者戰機周圍的環境，如附近是否有敵機接近。
7) ENGINE出力計：顯示戰機引擎現時的馬力。
8) MASSAGE顯示器：顯示戰機的狀態，例如是否被敵人LOCK ON。
9) TARGET遊標：攻擊遊標，遇上敵人會自動鎖定目標。

遊戲流程

遊戲中玩者須共應付二十多個關卡，而每個關卡也有不同任務，如玩者不能在限時內完成MISSION便會GAMEOVER。同時，每次BRIEFING中指揮官也會指示該次任務內容及特別要注意的地方。

MISSION1

可説是熱身的一版，玩者基本上只須熟習各項基本操作便能從容過版，任務是要玩者把入侵LACONIA共和國領空的B1轟炸機全數擊落。唯一要注意是狙擊敵人時不要把機體攀升太高，以免機體失控(STALL)。


■十分容易的一版。



■小心戰機因攀升太高而STALL。

MISSION2

經過先前一版的熱身，玩者應初步掌握了基本控制技巧，而這版正好一試玩者的身手，此版目的是要到達敵方艦艇前，收集敵方的情報。基本上，此版的難度不高，唯是敵人經常會從後面進行突襲，玩者必須留意雷達。


■敵人經常會從後面進行突襲。



■小心不要太接近敵人。

MISSION3

正確點來説，這版才是「正場」，遊戲真正的開始，因為這版中玩者的任務是要破壞敵方的工場據點—地上油庫及燃料搬運車。在BRIEFING所見，此版路線不長，但當你踏足戰場後，便會知道根本是個「局」！尤其版面未段的場面有如經典動畫《MACROSS》—子彈橫飛的局面，不過，記住係你被人用子彈射！唯一應付方法是儘早把地面的油庫及搬運車破壞！


■這關根本是個「局」！



■終於能體會何謂「槍林彈雨」。(留意雷達)

MISSION4

繼上一版的「陰謀論」後，此版簡真可用「老屈」來形容，玩者的目的是要把敵方的SR-71高速偵察機擊毀，但各位請留意對方絕對無負「高速」之名，隨隨便便已可用速度擺脱你，但奉勸各位不須出動到F-22、MIG-29等「大粒」機體，反之，以F-5E的穩定性能，隨時有意想不到的效果。



■以F-5E出擊。
■先加速往上爬，保持敵人在雷達中央位置。
■當敵人聚在一起時就往下衝！
■再繼續攀昇‥‥
■一隻中彈，BINGO！
■然後衝入敵方機群中‥‥
■LOCK ON！SHOOT DOWN！
■MISSION COMPLETED.





堪稱DC最冇質素遊戲！

DC
製造商：MICRONET
發售日期：發售中 售價：5800日圓
容量：GD-ROM 記憶：31 BLOCKS
SLG/ 對應VGA/ MEM

MARIONETTE HANDLER

一模一樣的遊戲

大家記得之前在PlayStation之上有一隻名為《PANDORA PROJECT》的遊戲嗎？而在Dreamcast之上新推出的遊戲《MARIONETTE HANDLER》，其玩法基本上是和《PANDORA PROJECT》完全一樣的，玩者取主要是要為自己購買一部機械人，之後便要為他設定程式和選購武器，之後唯一可以做的便是將機械人放入戰場之中進不同的戰鬥，這便是遊戲的全部。

唔駛自設程式．好方便！

大家不要以為遊戲會是像《PANDORA PROJECT》一樣的有深度，讓玩者完全設計自己的機械人設定程式，非也！其實在遊戲開始之時，電腦已經為玩者預設了一些程式，如果玩家要求不高的話，可以純以電腦為玩者設定的程式，真是「慳水慳力」，若然大家是要求高的話，便可以自行設定程式，然而，大家要有心理準備，在戰鬥之中，有可能會看到雙方也是在「行行企企」，而且最終更可能是以電力剩餘量來決勝負呢！（真沒趣）





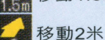
程式指令一覽

在遊戲之中，最重要的可以說是程式的編寫，所以，熟悉指令是非常重要的，以下便是不同指令的內容：

移動系

前方
- 移動0.5米
- 移動1米
- 移動1.5米
- 移動2米
- 移動3米
- 一直移動到停止為止





右方
- 向右移0.5米
- 向右移1米
- 向右移1.5米
- 向右移2米
- 向右移3米
- 向右移直到停止為止

後方
- 向後移0.5米
- 向後移1米
- 向後移1.5米
- 向後移2米
- 向後移3米
- 向後移直到停止為止

左方
- 向左移0.5米
- 向左移1米
- 向左移1.5米
- 向左移2米
- 向左移3米
- 向左移直到停止為止

右轉
- 向右轉15度
- 向右轉30度
- 向右轉45度
- 向右轉60度
- 向右轉90度
- 向右轉180度

左轉
- 向左轉15度
- 向左轉30度
- 向左轉45度
- 向左轉60度
- 向左轉90度
- 向左轉180度

跳躍（前方）
- 向前小跳
- 向前大跳

跳躍（右方）
- 向右小跳
- 向右大跳

跳躍（左方）
- 向左小跳
- 向左大跳

跳躍（後方）
- 向後小跳
- 向後大跳

跳躍（其他地方）
- 向其他地方小跳
- 向其他地方大跳

停止
- 從移動狀態變為停止

索敵

前方
- 向前方作近距離索敵
- 向前方作中距離索敵
- 向前方作遠距離索敵

後方
- 向後方作近距離索敵
- 向後方作中距離索敵
- 向後方作遠距離索敵

右方
- 向右方作近距離索敵
- 向右方作中距離索敵
- 向右方作遠距離索敵

左方
- 向左方作近距離索敵
- 向左方作中距離索敵
- 向左方作遠距離索敵

分歧

- 索敵結果＝沒有（雷達測不到任何東西之分歧）
- 索敵結果＝敵人（雷達測到敵人的存在之分歧）
- 索敵結果＝彈（雷達測到子彈／飛彈接近之分歧）
- 索敵結果＝障礙物（雷達測到障礙物之分歧）
- 索敵結果＝壁（雷達測到牆壁之分歧）
- 自機MARK（警告）．（MARK中的敵人在移動之時）
- 敵機MARK（被MARK的敵人在移動之時之分歧）
- 自機移動中（現在自機在移動時之分歧）
- 敵機移動中（現在敵機在移動時之分歧）
- 自機現在於地上時之分歧
- 自機現在於中空時之分歧
- 自機現在於上空時之分歧
- 敵機現在於地上時之分歧
- 敵機現在於中空時之分歧
- 敵機現在於上空時之分歧
- 電池殘量50% 之時之分歧
- 電池殘量30% 之時之分歧
- 電池殘量5% 之時之分歧
- 破損容許量到達50% 以下之時之分歧
- 破損容許量到達30% 以下之時之分歧
- 破損容許量到達5% 以下之時之分歧
- 主武器彈數＝0之時之分歧
- SPECIAL＝0（當SPECIAL武器的彈數＝0之時之分歧）
- TIMER＝0（當CPU的時限設定為0之時之分歧）
- 亂數＝1／ 2（成功率達1／ 2之時之分歧）
- 亂數＝1／ 3（成功率達1／ 3之時之分歧）
- 亂數＝1／ 4（成功率達1／ 4之時之分歧）
- 亂數＝1／ 5（成功率達1／ 5之時之分歧）
- 亂數＝1／ 6（成功率達1／ 6之時之分歧）

加速

- 移動中時加速
- 取消跳躍的急速降下
- 緊急停止

LABEL

- START（從這裏開始展開程式）
- 設定LABEL 1
- 設定LABEL 2
- 設定LABEL 3
- 設定LABEL 4
- 設定LABEL 5
- 跳往START
- 跳往程式1
- 跳往程式2
- 跳往程式3
- 跳往程式4
- 跳往程式5

攻擊

- 使用主武器攻擊MARK中的敵人
- 使用副武器攻擊MARK中的敵人
- 使用SPECIAL武器攻擊MARK中的敵人
- 使用主武器向敵人右方5度攻擊
- 使用主武器向敵人右方10度攻擊
- 使用主武器向敵人左方5度攻擊
- 使用主武器向敵人左方10度攻擊

接連

- 前進
- YES
- NO

TEXT：奧魯魯多王國住民IKI

WORLD NEVERLAND PLUS～奧魯魯多王國物語

我要做皇帝！

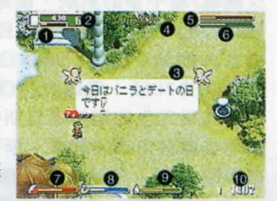
DC
製造商：RIVERHILL SOFT
發售日：發售中　售價：5800日圓
容量：GD-ROM　記憶：150 BLOCK
SLG/對應MODEM/對應KEYBOARD/對應VMS


■自由度極高的遊戲。

前言

一直以來，大家所接觸的模擬遊戲，其內容也許不外乎是以城市規劃(SIM CITY)、經營機構(球會創造)等為題材。然而，這些遊戲中玩者均是領導者的角色，不知大家又有否想過能夠以一個普通人的身份，在這個虛擬空間內，體驗一下小市民的生活嗎？以下介紹的作品<WORLD NEVERLAND PLUS>(以下簡稱「WNP」)也許能帶給各位一些新鮮感，遊戲中玩者正是以一個小市民的身份，體會遊戲中虛擬世界內的人生。同時，在遊戲過程中玩者可選擇不斷工作賺錢、鍛練各方面的能力、追求心儀的異性‥‥當然，你亦可甚麼也不做，遊手好閒就此渡過一生。總之，玩者可按自己喜好，選擇任何方式來渡過一生。

畫面解説


■基本畫面解說

雖然此作自由度極高，但指令卻極其繁多，甚至可謂令初心者卻步，其實在MENU畫面(可按START掣)開啟中的王國GUIDE指令中，已清楚說明了整個遊戲的系統、操作方法、一年中的行事表、以至各種訓練場所的資料也一一收錄，加上解說畫面中配合圖案及簡單漢字，就算不諳日文的玩者也不會有太大問題。

1) 時間計，以格數表示時間的流逝。
2) 王國國曆，以一天為單位。(一年只有30天)
3) 天使對白話窗，內容包括提醒玩者該日的行程。
4) 現時玩者所在位置的地名。
5) 疲勞度，隨玩者行動而增加，如滿了可在自己家中、溫泉、甚至水盆處消除疲勞。
6) 壓力度(STRESS)，透過訓練或於試合中落敗也會增加，可到自己家中或溫泉處回復。
7) 速度(SPEED)，可透過鍛練來提升能力值，最高上限為999。
8) 體力(STAMINA)，可透過鍛練來提升能力值，最高上限為999。
9) 精神(SPIRIT)，可透過鍛練來提升能力值，最高上限為999。
10) 玩者現時所持金額，可透過兼職打工增加。

1) 王國的全體地圖，清楚顯示全地方位置所在。
2) 可查看自己的各項參數，可說是STATUS畫面。
3) 可查看玩者LEVEL UP的狀態，亦可確認習得的必殺技。
4) 王國GUIDE，可得知遊戲中任何事項的資料，對初心者十分有用。
5) OPTION指令，可任意配置各按鈕的用途。
6) 王國通信局，透過INTERNET網絡可與其它居民溝通。
7) 若連接上記憶卡可作SAVE & LOAD。


■MENU畫面解說(按START掣開啟)

遊戲內容

遊戲的基本內容與PS版「WN2」相若，而今次玩者將扮演一位初到奧魯魯多王國的新移民，為了儘快適應新環境，玩者必須儘量投入這兒人民的生活，如前言所提及，玩者可按自己喜好，選擇任何方式來渡過一生，囲括為生活努力工作賺錢、為愛情而終日於市集流連、亦可為晉身國王親衛隊而努力鍛練(不如搶埋個皇帝位)‥‥總之，遊戲的自由度極高，但有一點玩者必須留意，就是遊戲角色亦有終老的一天，在這之前玩者若不能完成「傳宗接代」的大業(玩者的後裔可繼承上代的能力)，那麼角色終老之時，便真是玩者「最終之日」(GAME OVER)。


■地圖畫面清楚顯示各地位置。


■一般而言，七歲(？)已是成熟年期。


■王國一年的行事表。

新生活要好好過

當開始遊戲後，玩者是要回答數條簡單的問題，玩者先要選擇到底隸屬於那個會社及公會，留意不同的會社及公會是會影響直接影響打工及比試的場所。此外，玩者的答案亦會影響角色日後的基本能力值、性格、甚至是行動的選擇。


■你想做男仔定女仔？


■小心回答各問題。

遊戲特色

説起「WNP」，相信大家也不會忘記PS版的前兩作「WORLD NEVERLAND」及「WORLD NEVERLAND 2」罷！今次廠方在DC上推出系列最新作，不但畫面精細了，而且更是活用了DC的通訊功能----MODEM，玩者可透過INTERNET網絡與其它居民溝通，可謂甚具電腦ON LINE遊戲的感覺，而這亦是今次DC版的最大賣點之一。不過話說回來，本港市面上的DC機絕大部份也是欠缺上網功能，是以這項賣點對於本港DC用家可謂「英雄無用武之地」。嗚呼！


■在王國通信局中，活用了DC的通訊功能。

強壯身體鍛練有功～

角色的能力值分為速度(SPEED)、體力(STAMINA)及精神(SPIRIT)三種，這些足以能力值左右對戰的結果。透過不同會社，玩者每次可針對兩種能力值進行提昇特訓。

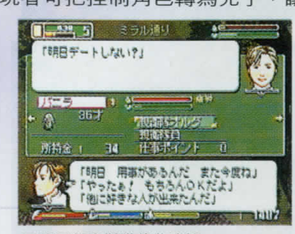

■比賽是無情的。


■不同練習可提升不同的能力。

我向你求婚，我求你應呀承～

若玩者不能完成「傳宗接代」的大業，那麼角色終老後，遊戲是會GAME OVER，故玩者必須儘量於成長期內擴大生活圈子，並與心儀對象結婚，如能誕生下一代，則玩者可把控制角色轉為兒子，讓自己的血脈永遠延續下去。


■玩者必須儘量於成長期內擴大生活圈子。


■透過約會增進彼此感情。

TEXT：赤目黑龍

終於也在N64之上登陸的作品

超級機械人大戰64

N64
製造商：BANPRESTO
發售日期：預定99年秋季發售
售價：未定　容量：256M
SRPG/ MEM/ 對應64GB PAK

好了！一直以來，除了「已故」的MEGADRIVE之外，N64便是唯一沒有推出過《超級機械人大戰》作品的機體，不過，現在大家終於可以再一次享受一下不用再等LOAD碟的《超級機械人大戰》了！

今次的故事……



在N64上推出的《超級機械人大戰64》，其故事的主線是承繼以往FC版的《第2次超級機械人大戰》，故事大約是在《第2次機戰》之後的8年，在地球之上突然出現了一個稱為「姆京．桉柏多斯帝國」的邪惡勢力，他們的戰鬥力異常厲害，地球聯邦軍完全不是他們的敵手，就此，地球便落入他們手中……

以上的狀態便是《超級機械人大戰64》的遊戲世界，然而，在《超級機械人大戰64》之中，機體方面便不會像《第2次機戰》一般的少，基本上在同系列遊戲之中出現過的機體也會出現在這集的遊戲之中。





至於系統方面……

在遊戲系統方面，《超級機械人大戰64》實在有了一定的變化，以令遊戲更加多元化，當然，以一般的系統而言，是沒有太大的變化，而且，好的東西當然仍會留下來，例如是以往有着的「勝利條件」依存在着，其實，這次《超級機械人大戰64》的遊戲之中，轉變最大的以說是畫面上的青現手法，首先，是在戰鬥之中的畫面，以前只會是只得一個「丁方」的人頭而已，而這次N64版便將人的SIZE變成半身，這真是一大的改進；其次，由於N64的「放大縮細」機能，令BANPRESTO可以製作一些比較好的戰鬥畫面，不會像以往的平平板板，左來右擋。



其實，不只在戰鬥之中，在一般移動畫面的狀態之下，所有的人物對話也會有半身的人物出現，至於人物說話之時有沒有配音，到現時為止也沒有公開過任何資料，所以仍是[未知之素，然而，就算是沒有了配音，有了半身的人物相，相信大家也會滿意吧！（當然，有配音便最好了！！）





新的遊戲流程……



這次的《超級機械人大戰64》的故事雖然是在《第2次機戰》的延續，不過，在流程的系統之中，便是採用了一種跟《第4次機戰》差不多的系統，便是「真實系」和「超級系」的主角選擇，而且這次的話數亦大大的加了，還記得以往最多也只是合共60多70話，而這次的《超級機械人大戰64》則是有超過100話的戰鬥，真是完全的能夠滿足所有「機戰迷」！因為在整個流程之中，每個主角也會有自己的故事，所有的分歧點也是依不同的主角而進行，各有各的故事，所以合起來便有這麼多的話數了！

在主角方面，全部也是全新的設計，而且不像《第4次機戰》般，如果大家記性好的話，一定會記得在《第4次機戰》之中，在遊戲中段會出現主角的「男朋友」或「女朋友」，然而，這次卻不是男女朋友，而是一開始便要設定的「好對手」，這是全新的設計，然而其實際用途則仍未公開，雖然不同之處有許多，不過，有一點是沒有分別的，那便是大家可以選擇男或女主角來戰鬥。





全新的人物和機體……



相信大家最關心的一定是在遊戲之中究竟有沒有新的人物和機械人登場，相信在這次的《超級機械人大戰64》之中，大家一定會感到非常滿意，因為就現時的資料來看，已經有兩部新的機體，她們分別是「鐵甲人」（ジャイアントロボ）和「六神合體」，相信大家對這兩部機體也有一定的認識了，然而，如果是年紀比較輕的玩家可能不認識「六神合體」這部機體，不過，在《超級機械人大戰64》之中，相信亦不會有太多的篇幅來描寫《六神合體》的故事，所以還是留待出GAME時才和大家介紹吧！

其實除了是以上提及的新機之外，一些在前作（之前的所有作品）之中只是推出主角機的作品，那些「配角」在《超級機械人大戰64》之中

*以下乃開發中畫面

也有出戰的機會，例如是在《機動武鬥傳G高達》之中的「撲克同盟」的其他成員終於也有出場的會了，又如在《機動戰士高達 第08MS小隊》後期才出現的「Ez-8」也有出場的機會，所以在出場的機體數目而言，《超級機械人大戰64》可能是最多的一集。

到了最後，遊戲之中當然是會有一些所謂的「隱藏機體」，然而，在N64版本的遊戲之中，這些機體可能是不能得到手的，這便要靠和《超級機械人大戰64》對應的GB遊戲《超級機械人大戰LINK BATTLER》了。



與《LINK BATTLER》的互換機能……

會和《超級機械人大戰64》在差不多時期出的GB遊戲《超級機械人大戰LINK BATTLER》，本身可以說是一個和《超級機械人大戰64》互相有聯繫的遊戲，因為兩隻遊戲的DATA是可以互換的，所以可以令N64版的遊戲的變化更大，而遊戲本身的可玩性亦大大提高，亦即是說，就算同是在N64之以同一的方法去進行遊戲，不同的玩者便會有不同的結果，這便是遊戲之中的奧妙之處。



一般出場機體的故事名稱

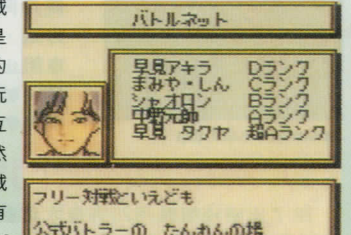
- 機動戰士高達
- 機動戰士Z高達
- 機動戰士高達ZZ
- 機動戰士高達 馬沙的反擊
- 機動戰士高達0083～星塵回憶～
- 機動戰士高達 第08MS小隊
- 機動武鬥傳G高達
- 新機動戰記 高達W
- 聖戰士 登霸
- 蒼流星Ｓ・Ｐ・T歷士拿
- 無敵鋼人 泰坦3
- 鐵甲萬能俠
- 鐵甲萬能俠2號
- 三一萬能俠
- 新三一萬能俠
- 巨靈神
- 超力電磁俠
- 超獸機神 斷空我
- 六神合體
- 鐵甲人～地球靜止之日～

超級機械人大戰LINK BATTLER

GB
製造商：BANPRESTO
發售日期：預定99年秋季發售
售價：未定　容量：8M
SLG/ MEM/ 對應通訊CABLE

唇齒相依的兄弟遊戲

就如上文說，GB的《超級機械人大戰LINK BATTLER》其實是N64版的《超級機械人大戰64》的兄弟遊戲，利用「64GB PAK」，玩者便可以將兩隻遊戲的DATA互換，這便是兩者最大的效能，然而，要「真真正正」完成《超級機械人大戰64》這隻遊戲，其實沒有《超級機械人大戰LINK BATTLER》是不行的，因為在《超級機械人大戰64》之中，是存在着一些隱藏機體和隱藏話數的，一定要利用《LINK BATTLER》才可以開啟的，所以，玩《超級機械人大戰64》的玩家也一定要玩《LINK BATTLER》呢！



多勞多得・根性無敵

《超級機械人大戰LINK BATTLER》的遊戲方法其實非常簡單，利用在《超級機械人大戰64》上的DATA，玩者便可以將在手上的機體編成不同的隊伍，與電腦的對手作對戰比賽，而比賽是分5階段的，只要勝出，便可以得到一定的「VP」(VICTORY POINT)，就好像日本的「彈珠機」一樣，只要儲足一定的「VP」，玩者便可以在這遊戲之中換取一些新的機體，所以勝出的次數越多，可以取得的機體便會越多，就好像NGPC的《拳皇R-2》一樣。

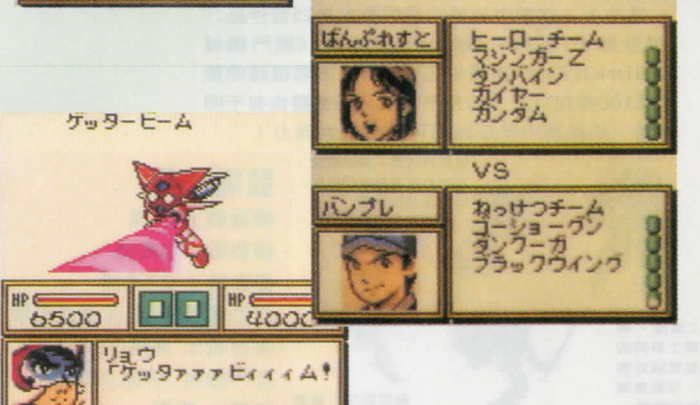


簡單易明的遊戲方法

在遊戲之中，玩者首先是要利用《超級機械人大戰64》之中的人物編成隊伍，之後便可以開始決戰，決戰的方法是利用不同的機體單獨決戰，而且是採用先行將行動指令輸入，之後任由機體自己戰鬥的方式進行，而且就如在一般的《機戰》遊戲一樣，可以使用精神指令的，並不是只有一般的攻擊。







TEXT: 一輝

REAL ROBOT戰線

PS
製造商: BANPRESTO
發售日: 8月12日 售價: 6800日圓
容量: CD-ROM 記憶: 2~15 BLOCK
SLG/MEM

今集終於可以CUT戰鬥畫面！

■機體以3D等身大的真實比例出場。



前言

自從《機戰》系列取得成功後，BANPRESTO雖然陸續有「新」作推出，然而始終也只是舊酒新瓶，把舊作重新包裝過便算，難免令人有點誠意欠奉及「行」的感覺。幸好，繼《~COMPLETE BOX》後廠商終於有新作推出，在今次的《REAL ROBOT戰線》中，高達、登霸等人氣角色將再度登場，並將一改以往的Q版形像，以3D等身大的真實比例出場。

原創故事內容

「烏魯斯」是一個擁有三個月亮的惑星，在這個神秘國度中，擁有高度文明的科學遺產—「複製機」，它能夠把從異世界中投射過來的映像實體化。後來，由於這種科技漸漸應用到軍事層面上，以致引發了大小多場戰亂，在「烏魯斯」上人民的生活亦開始變得艱苦。其中東面大國「ASULORIA立憲王國」自與西方大國「LASALAND共和國」宣戰以來，戰事雙方一直處於拉捱狀態。一天，在「LASALAND共和國」的邊境地域竟發見了一座新的「複製機」！「LASALAND共和國」的指令本部遂派遣調查小隊前往查看。小隊其中一名少女梅斯卡(MUJIKA)，就在這片的「烏魯斯」土地上展開了大戰的新一頁‧‧‧‧



■「烏魯斯」大陸是今集的遊戲舞台。



■阿寶亦會在此作中登場。

三）令人耳目一新的原創人物及故事

其實這是每輯《XX大戰》系列的「指定動作」，本作中絕大部分的劇本情節也是屬於原創(內容請參閱上文)，同時故事中亦會加入不少原創角色，暫時所知已有兩名新原創角色加入，他們會和大家也熟識的動畫人物一同戰鬥，期待他們有精彩的演出。

■女性原創角色。

■男性原創角色。

遊戲特色

本作的基本系統是以同廠另一作品《超級機械人大戰》系列為藍本，例如可替機體作最高八階段的改造、自由調配機師座駕、選擇故事分支‧‧‧‧等，除了機械人改成等身比例外，本作亦引入了不少新的系統，以下將為大家一一說明。

一）戰略性變得更高的戰鬥系統

今集戰鬥中的最大特色是加入了攻擊方向的概念，攻擊方向不同會產生不同效果，例如在敵人側面攻擊或繞過敵人身後突襲，自己的命中率及敵人的迴避率也會有所不同。其中又以繞過敵人身後突襲的攻擊力最強，不過由於電腦也會使用同樣的方法，故此在組織攻勢的同時，也要留意阻止敵人繞過自己身後進行突襲。當然，若不幸遇上這情形，玩者是可以利用角色的精神指令來提高迴避率的。



■小心敵人繞過自己身後突襲。

■精神指令系統仍健在。

二）超迫力的戰鬥畫面

除了出場機體會用回等身大真實比例外，遊戲的最大賣點是所有戰鬥畫面均由3D動畫表現。例如NEW高達使用「飛翔砲」、登霸使用「HYPER奧拿斬」等熱血經典場面，也會以迫力的畫象顯示出來。而且由於3D畫面關係，鏡頭視點也會因攻擊方法不同而有所改變，特別是使出一些近身攻擊時，鏡頭也會隨之而擴大，在近距離下表現火花四濺的場面，令到畫面更見迫力。當然，可能你又會認為無論畫面多美，看多了總會厭罷！加上廠方「終於」明白每進入一場戰鬥的LOADING時間太長，故今集玩者只須在每場戰鬥開始前按L、R掣便可選擇是否略過戰鬥畫面。


■可選擇略過戰鬥畫面。



■直擊！？



■撒寶古路的勇姿。

■敵人亦會使用盾防禦。

登場角色系列大公開！

基本上，遊戲中登場的機體是來自四部作品:《機動戰士》系列、《聖戰士 登霸》、《戰鬥機械XABUNGLE》及《重戰機 亞路加》，出場機體總數超過100種類以上，而且不同系列的機體也有不同特點，如能善用其優點則可發揮最大戰力！


■撒寶古路。顧名思議，戰鬥機械是為戰鬥而設，適合埋身肉搏戰。

■Z高達。機動戰士系列的特點是遠近皆宜，可話是萬能型的機體。

■登霸。由於聖戰士是能飛行的機體，故能無視地形阻礙，並以絕招作一擊即脫的攻擊。

■亞路加。重戰機系列一向是用作長距離支援的機體，今次亦不例外。

登場作品
- 機動戰士 高達
- 機動戰士 Z高達
- 機動戰士 ZZ高達
- 機動戰士 高達馬沙之反擊
- 機動戰士 高達0083
- 戰鬥機械 XABUNGLE
- 聖戰士 登霸
- 重戰機 亞路加

ゲッターロボ大決戰！

TEXT：真‧GETTER駕駛員IKI

PS
製造商：BANDAI VISUAL
發售日：予定9月　售價：6800日圓
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SRPG／MEM／對應DUAL SHOCK／行貨

前言

《機戰》系列中一向被稱為最強機體之一的「真‧三一萬能俠」，由於其OVA版在港日兩地取得空前成功（起碼老翻都賣斷市！），廠方決定乘勝追擊推出其同名PS遊戲作品，消息傳出後，亦成為了各「三一」迷的話題，現在距離發售日還不到兩個月的時間，那麼我們就進入GETTER的世界罷！

GETTER ROBO大決戰！
三一萬能俠大決戰！
CHANGE～GETTER！！


GETTER 1正在使用MACHINE GUN的英姿。


GETTER‧DRAGON:「GETTER～BEAM！！」


久違了的GETTER‧號！


GETTER‧‧‧‧列火！？


GETTER‧‧‧‧紫電！？？


GETTER‧‧‧‧金剛！？？？


這便是新出場的GETTER‧斬！

三一萬能俠全員結集！

相信有看過漫畫版的朋友也該知道「三一」家族有四位成員，它們分別是「GETTER」（三一）、「GETTER‧DRAGON」（新三一）、「GETTER‧號」及「真‧GETTER」。當然遊戲中絕不會少了它們的份兒，此外OVA版的機體亦會登場，包括「真‧DRAGON」、「BLACK‧GETTER」、及少不了的原創機體─「GETTER‧斬」！順帶一提，由於機體設計是出自大師石川賢的手筆，故保持了其一貫的狂野風格。至於登場人物方面絕對可謂星光熠熠，基本登場人物已超過30人，分別計有「元‧GETTER部隊」的流龍馬、神隼人、巴武藏及車弁慶（補上後來英勇戰死的武藏），「新‧GETTER部隊」的一文字號、橘翔及凱，甚至連早乙女博士及其女兒美芝亦會出場‧‧‧‧當然亦少不了原創角色，暫時得知的原創角色有茜、桂和楓，而她們均是GETTER‧斬的駕駛員。相信在完成版中將有更多新角色登場。

遊戲特色

就如97期《遊戲誌》所提及，本作的內容基本是原創故事，然而當中亦會加插不少原作情節，如第一話流龍馬到「隼人校舍」尋找隼人及第二話中地底魔王的登場等，不少經典場面亦會一一重現。在新舊故事情節交錯下，新一章的GETTER傳說將會展開。每版開始前會先透過角色的對話來交代該版內容，之後便正式進入戰鬥，戰鬥採用回合制，畫面則以3D表示，而每回合玩者的機體亦可自由進行分離合體。每話完結後便如昔日TV版一樣播放「下回預告」，之後便可於INTERMISSION畫面中進行合體訓練或作SAVE & LOAD。


忠於原作的對白。


創造自己的英雄。

CHECK-1 創造最強的GETTER TEAM ！

每次戰鬥後，角色也會獲得經驗值，而當角色升級後，連帶整隊部隊的實力也會有所提升，這稱為「熱血成長系統」。由於遊戲中玩者可自行分配部隊成員的組合，若能好好作TEAM EDIT，隨時GETTER可以勁過真GETTER。


玩者可自行分配部隊的成員。

CHECK-2 熱血的模擬合體模式！

遊戲中玩者亦是GETTER部隊成員之一，若要出場戰鬥，則先要通過這個「合體訓練」。玩者須在限時內完成合體程序，成功便能控制GETTER出場戰鬥，否則閣下的「分身」便會取代你的位置，同時你亦會喪失戰鬥時的主導權。

SWITCH ON！合體模式大解剖！

記得看OVA版時，每當主角進行合體時，總會大叫一聲：「OPEN,GET！CHANGE！GETTER～ONE！」然後三部戰機便會以超高速合體，實在令人看得熱血沸騰，而現在玩者亦可於遊戲中感受這種感覺。因為廠商引入了「合體訓練」模式，而在今期《電擊PSD》的付錄DISC中，亦收錄了這個「合體訓練」模式的體驗版，現在，我們便對此體驗版作一探討：

首先體驗版的OP中收錄了遊戲的一些片段，從中我們可知道在平時的地圖畫面是以2D進行遊戲，只要切換至戰鬥時，便會立即以3D畫面表達。而正式進入「合體訓練」後，玩者可以首先看到有關是次訓練的基本資料，包括合體場地的難度、當時的天氣，以及合體的進行速度，然而，由於是體驗版關係，玩者只可進行一場的合體訓練，實在是有一點可惜。在確認了操作方法後，玩者便可正式進行合體訓練，

基本上玩者先要把三號機和二號機結合成機體的身體和足部，之後再和一號機結合，只要在限時內完成便可算合體成功。最後你更會取得一張合格証明書，而體驗版到此時亦會告一段落。

平時的地圖畫面是以2D進行遊戲。


先把三號機駛入結合範圍內‧‧‧‧

二號機開始變形‧‧‧‧


對準二號機的結合範圍（小心速度過快！）‧‧‧‧


腳部合體成功！


再和一號機結合‧‧‧‧



合體成功！！



合格証明書內有你的記錄。



TEXT：赤目黑龍

絕對唔係超級機械人作品
聖戰士 登霸(暫名)

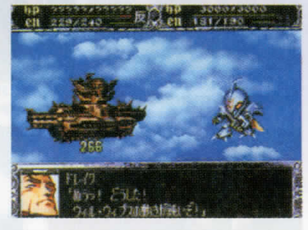


製造商：BANDAI 容量：CD-ROM
發售日期：預定99年秋季發售
售價：6800日圓 記憶：未定
SRPG/ MEM

今年果然是「BANDAI年」(其實也是BANPRESTO年)，他們的遊戲一隻接一隻，有的是Q版掛師，有的是以真實取勝，而《聖戰士 登霸》便是屬於後者的作品了！

異世界的歷險再次展開





如果大家記憶力好的話，應該會記得在很多的遊戲之中也曾有「聖戰士」的出現，例如是非常出名的《超級機械人大戰》系列，又或者是在超級任天堂之中推出過的《REAL ROBOT戰線》也是，然而，說到「超級機械人」，聖戰士便不入流了，因為其體積相當細，相比起「雷登」、「泰坦3」這些機體，實在是相形見拙。

《聖戰士》的故事背景非常簡單，基本上是一個人類少年被召到異世界「拜士頓圈」的歷險故事，然而，在之前推出過的TV版及電影版之中，主角便是大家非常熟悉的「座間翔」，可是，在新遊戲《聖戰士 登霸》之中，好像大有不同呢！

完全力量和智慧的比拼

大家不要以為這遊戲會和甚麼《機械人大戰》一模一樣，其實兩者是完全沒有關係的，而且，《聖戰士 登霸》的遊戲是相當複雜的，如果大家有玩《三國志》的話，便可能會愛上這遊戲，因為在遊戲之中，其實除了戰鬥之外，還要處非常多其他的事務。

以上所說的事務其實是一些非常「政治化」的東西，例如是一些外交的行動，一些在對話之中展開的分歧點，這些也是遊戲之中的特色之處，而且在遊戲之中，亦要玩者選擇為「多歷古派」或「反多歷古派」，這對故事是有非常大影響的。

其實遊戲除了以上的「政治因素」之外，亦要玩者決定製造不同的聖戰士，因為在戰鬥之中，不是玩者單人匹馬作戰的，而是以小隊的形式進行戰鬥，所以，玩者要小心的選擇要製造的機體，而更進一步，便是要開發新的聖戰士；最後，便是人材的運用，在製造聖戰士之後，便是要安排人手，將他們編排成軍，與敵人作戰。

以上只是遊戲之中的AVG部份，接下來還有SLG部份，這便是真正的戰鬥，利用在上面的所有準備，便可以在戰場之上和敵人決一生死，而戰鬥是採用「移動速度高者先行」的方式進行，而最富挑戰性的是戰鬥是以實時來行的，所以如果「手慢腳慢」的話，相信一定會「打敗仗」。







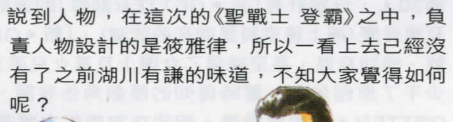


全新人物・全新故事



在《聖戰士 登霸》之中，主角再不是以往的「座間翔」，而是一個原創的人物「井沢淳司」，他本身是比一個劍道好手，不過，一次在練習之時，突然被異世界(拜士頓圈)召喚過去，就此，他便要在這個不知名的異異世界之中展開歷險旅程。

故事便是以此為開端，然而，故事最特別之處是這次的故事原來是在TV版之前發生的，換而言之，「井沢淳司」是一個比「座間翔」更早到達異世界「拜士頓圈」的人。雖然人物是改變了，而且時代也是有所不同，不過，這不代表在遊戲之中所駕駛的機體會有所分別，事實上，大家可以使用的機體也是和之前的一樣，沒有多大變化。





說到人物，在這次的《聖戰士 登霸》之中，負責人物設計的是筱雅律，所以一看上去已經沒有了之前湖川有謙的味道，不知大家覺得如何呢？

極之華麗的戰鬥場面

戰鬥的系統相信大家也相當清楚了，之不過，畫面的質素又如何呢？這個大家可以放心了，雖然戰鬥是使用「立體多邊形」來製作，不過，質素之高是令人非常欣賞的，除此之外，大家亦可以在戰鬥之中欣賞到一些非常精采的MOVIE呢！



























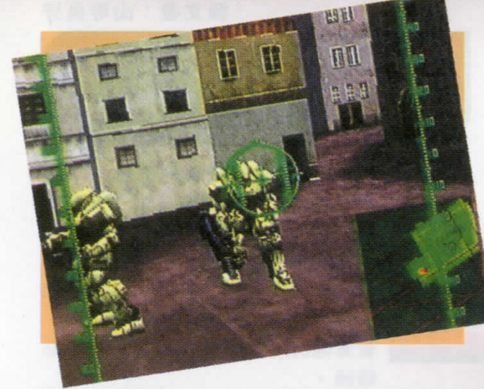








TEXT：小璘

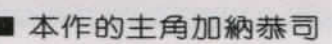


前言

本作是出自同名動畫之延續篇，這故事的內容除了以動畫版的故事作藍本之外，其他也是全新創作，所以就算不是此作的FANS也可以一試的。在動畫版中曾出現的機械人「TACTICAL ARMOR(TA)」，在當時還是實驗階段中，正式的軍人還未能操控它；而今作中它將會正式投入戰鬥，並加入國連軍成為武器，玩者就會在其中擔任TA的駕駛員——加納恭司少尉。

PS
製造商：BANDAI
售價：預定5800日圓　發售日：預定秋季發售
容量：CD-ROM　記憶：未定
SLG／MEM





■本作的主角加納恭司



■其他登場人物

TACTICAL ARMOR CUSTOM GASARAKI

GASARAKI的續集

故事簡介

故事是發生在巴基路斯坦（ビギルスタン）共和國之首都卡哈（カハ）市，由於有很多遊擊隊潛伏於該市內，國連軍為了消滅它們和支援那　的步兵部隊，便派出了TA部隊作戰了。身為TA部隊少尉的各位玩者，就要指揮着其他的隊員去執行各種任務了。

遊戲流程

遊戲分5部份，玩者主要是控制着TA和對執行的任務作出決定。而本作將採用新的系統「LOC SYSTEM」，其特色是玩者在戰鬥之前給予TA一些零件來提升能力，當戰鬥進行時它便會依照訓練得來之能力而作出相對的反擊行動。

■替TA裝備武器

■「TACTICAL ARMOR」的設計圖

任務開始

在遊戲中主角會接收到作戰內容、情況和地方等在作戰時所需要的重要資料，讓玩者清楚知道主角將要執行之任務的情況，準備參與戰鬥。

BRIEFING

這是對進行任務前對部隊和TA作出準備，玩者可以安裝不同能力的TA零件以增加TA的能力，令它在戰鬥中可利用其特有的能力來作出行動。

移動畫面

任務正式開始，玩者要指揮着部隊到達指定之目標戰鬥地點，當中將會有數條到達目的地的路線供玩者選擇，當中的路線長短不同，玩者可按照自己的能力而作出選擇。在前進途中將會突發性地出現不同的事件或戰鬥，玩者就要對事件作出回應和與敵人戰鬥。此模式是以REAL TIME進行，所以各位要好好運用時間來作出行動。



■以3D作遊戲畫面

戰鬥開始

在TA到達目的地的途中是會隨機遇到敵人，此時便會自動進入戰鬥畫面，而在戰鬥進行時亦會以REAL TIME進行的。另外，在戰鬥進行時玩者是不需要向TA作出指令，這是因為它將會是由電腦控制戰事，電腦是會依照TA的能力值來向對方作出相對的行動；而TA能力值就是在「BRIEFING」中以零件的組合提升。玩者可以在戰鬥時以不同的視點來觀看，其中將會有駕駛室視點，令遊戲畫面更多元化和更富真實感。



■TA能在任何地方也能展開戰鬥

作戰完結

若戰鬥完結並完成任務便算是作戰完結，不論戰鬥是否勝利也會進入下一版。而每次完成任務以後，便會以完成任務的程度、死傷者的數目等各項情況而補給用來強化TA的零件，玩者可利用此在下次的BRIEFING中再加強TA性能。

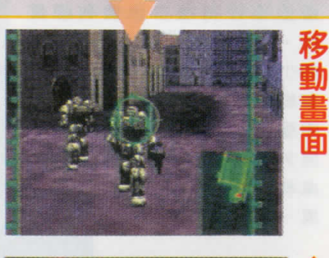
任務開始



BRIEFING



移動畫面



◆戰鬥開始





作戰完結



繼「女神」系列之後，ATLUS再有新的角色扮演遊戲出現了，那就是《GROWLANSER》，趁在新項資料發放的同時，便借機簡介一下。

撰文者：山寺良牙

PS	
製造商：ATLUS	
售價：未定	發售日：予定今年秋天發售
容量：CD-ROM	記憶：未定
RPG／MEM	

GROWLANSER

首先別理會遊戲的特色，單只是看看其人物設定或原畫，有否似曾相識的感覺呢？對啦，此遊戲的人物設定，就是「夢×模擬戰」系列的人物設計者「うるし原智志」，他的人物設定向來吸引了不少玩家，若是他的Fans的話，此作品便不能錯過。

完完全全實時戰略遊戲？

至於這個遊戲同樣會在玩者四處走時遇上敵人，不過是不會轉入戰鬥畫面，而是利用即場的背景作即場的戰鬥；而戰鬥方面更會使用實時戰略式的戰鬥，即是話分分秒秒也不能浪費，加上玩者(人物)有很多時會踏中敵人設下的圈套，他們不會自動脱離的，要由玩者直接揮指他們的行動才能解開；此外在村中戰鬥時，村民是不會自動走開的，若他們被敵人攻擊的話，可説是毫無還手之力，特別是與事件有關的村民更要小心，可能分分鐘被敵人擊倒後，便不能取得情報，令故事不能發展下去，相信在玩這遊戲時，會是十分緊張刺激。而戰鬥中，特別是村的地方，可以利用其地形效果作攻擊、反擊或掩護之用。





說回遊戲的特色吧！這個遊戲將會是個無暫停式的角色扮演遊戲，甚麼是「無暫停式」呢？

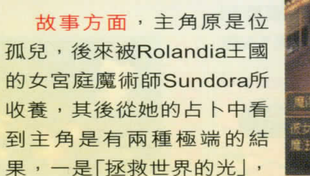
以往的角色扮演遊戲，基本是在地圖上走了一段時間後，便會遇上敵人並且轉入戰鬥畫面；而入村後，亦只會循一個故事點去發展。





另外，就是時件會接踵不斷的出現，比方說可能會一段路時會同時出現數目事件，而且這些事件有很多也會有連貫性，好像有看一本由玩者操控的小説般。而村內的物件亦會有細緻的設定，絕對可以從村中屋的大小來推定村的規模，另外村的一花一木和桌椅等會有特別的效果。

遊戲的基本流程是「實時任務過版式」系統，即是說會先在地圖上移動和收集情報，當中會發生實時戰鬥，當玩者完成了一個主要的事件(任務)後，便會有一段休息的時段，在該段時間中，主角可以與其他隊友們溝通交談，從而增加他們對主角的信賴感。完成休息時段後，便會進入下一個任務。





故事方面，主角原是位孤兒，後來被Rolandia王國的女宮庭魔術師Sundora所收養，其後從她的占卜中看到主角是有兩種極端的結果，一是「拯救世界的光」，二是「令世界滅亡的黑暗」，由於擔心他的結果會出現，於是便留他在王都中生活。不過到了他17歲時，與他的隨從Tippi，終於許可離開王都，於是主角便與隨從一起前往他在夢中所看到了不可思議之海角，在該處所發生的事，將會得知他以後的命運是怎樣。



撰文者：山寺良牙

PS 製造商：SCE 售價：5800日圓
發售日：予定9月9日發售
容量：CD-ROM 記憶：1 Block
ACT／MEM／ANALOG專用

我的料理

不會切到手，不會燙傷手的烹飪課程

繼《捉猴呀！》後，SCE再公佈另一隻Dual Shock專用的遊戲，那就是永遠不會切到手、不會燙傷手、不會煮「濃」便要掉的烹飪動作遊戲——《我的料理》，今期就借機簡介一下。





首先說說遊戲的特色，並不像以往的模擬烹飪遊戲般，只需玩者設計好材料和調味料的份量後便能做出一道菜；而是材料、調味料早已在遊戲中預備好，主要是靠玩者在做菜時的手勢(技術)和落調味料的份量而令評價改變。

那做菜的技術從何處來的呢？沒可能單用十字掣便能了事的！那關鍵就是在Duel Shock上的L3、R3掣，亦即是其兩枝Analog掣了！左方的則代表玩者的左手，右方則代表玩者的右手，遊戲中就是主要靠這兩枝桿的微妙控制方法來做菜。

比方說，若是要切東西的話，一般來說，左手是按著要切之物，右手是拿刀的，所以在遊戲中，L3掣就是用來按著要切之物，並且在切下一刀後，向←方一按，將手移開一點；至於R3掣則用來拿刀，將R3掣向↓一按的話，便會順勢切下去，只要將L3、R3連續做多次的話，便能將該件東西切成一片片。此外在裝軟雪糕時，L3(左手)是用來拉下放雪糕掣的，R3(右手)則是用來拿雪糕筒，當放下雪糕時(將L3拉向↓)，右手便需作360度的打轉(將R3掣作360度打圓的轉)，而且轉的幅度由大轉至小，這樣便能做出一個逞圓錐形的雪糕筒。第三，在倒啤酒時，要先將杯打斜放(將L3拉向→)，然後再倒酒下去(將R3拉向→)，在倒的同時，當酒開始差不多到杯邊時，便將杯慢慢的放回垂直(將L3掣慢慢的回中)，再將剩餘的啤酒再倒下去，使啤酒頂部起了一層泡，便完成整個過程了！







從上文的解說中，便能了解到這種做菜的方法，基本上與現實是差不多的，只不過是手上拿著的是刀叉(烹調用具)與Dual Shock(控掣器)而已。

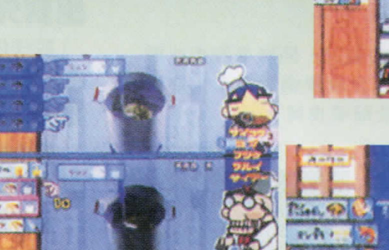




遊戲可說是以逐級(逐版)上升的方式來進行，而每一級所需做的菜亦有所不同，當中包括小食、飲品，以至大型菜色也有機會會做到。每一版的流程基本是：1.先接到客人的Order；2.其後便立刻動手將食品做出來，要特別留意若是做得太久的話，客人是會取消Order的，當然最壞的情況就是令評價下降；3.不過單是做了出來並不是了事的，客人會就食品的質素而作出評價，評價共分五級，分別是：極好吃、好吃、一般、麻麻地、很難吃，注意：遊戲中會有位像「食神」般的客人，他所作出的評價是會較一般的食客高三倍的，遇到他的話可要小心了；4.當店子的評價上升到一定程度後，便會自動進入Boss戰，是會以對戰形式進行，方式是鬥快做食品做得多，當然味道亦是重要的一環。









TEXT：J.J

從體驗版看 FRONT MISSION 3



PS
製造商：SQUARE
發售日：9月2日
售價：6800日圓　容量：CD-ROM
SLG／MEM

隨《聖劍傳說》所附送的最新一輯SQUARE新作體驗版中，《FRONT MISSION 3》可說是最受注目的作品，而今次我們便會以這體驗版為基礎，加上日本最新公開了的資料，帶大家看看這遊戲的最新情報。



三個不同的任務體驗

基本任務

體驗版原本已設定了的任務，是講述兩位主角「武村和輝」及「草間亮五」隨神秘的女科學家「艾瑪」來到橫須賀的軍方設施，看見了地下一個變成了大空洞的爆炸痕跡，其後三人被軍隊發現，幾經辛苦才能擺脱敵人逃脱。

在兩場戰鬥中，基本上可體驗到戰鬥的進行過程，戰鬥中亦大概會看到不少異常狀態或特殊技能的例子，然而單單只有兩場戰鬥的話，總是覺得有點不足……

追加任務1

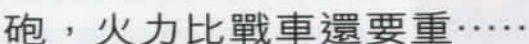
若以白金的等級完成基本任務的第一戰，當基本任務結束後便會追加這額外的戰鬥。這次會以黃昏的市街地為戰鬥舞台，敵人亦除了一般WANZER外，亦會遇上一般坦克又或是巨型的多腳砲台。

這一戰較為特別的，是圖版上有一台戰鬥直升機停着，有興趣的話可前往換機，一嘗操縱其他武器的心願。

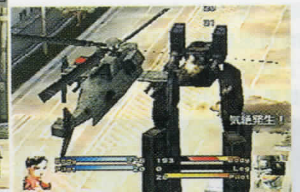


追加任務2

以白金級評價完成基本任務第二戰時所追加的任務。這一戰的舞台是個密林地區，樹林地區對命中率構成了一定的影響，然而這任務最大的特色，還是亮五的機體會在途中失靈，需要改乘後備機體繼續戰鬥，在武器方面則會從原有的機槍改為火炎噴射器，至於這版的BOSS級敵人是一台佔四格大小的兩腳步行型重砲，火力比戰車還要重……











戰鬥中發生的異常狀態

戰意喪失LOST FIGHTING SPIRIT



只會發生在敵部隊身上的情況，一般會在HP降至很低或是受到重擊時發生；陷入戰意喪失的部隊直至回復之前是不能再作移動或參與戰鬥的。

投降SURRENDER

同樣只會發生在敵部隊的情況，簡單來説是比戰意喪失更糟的狀態，敵兵完全放棄機體逃走，之後想佔據敵機或是將敵體完全破壞也可。

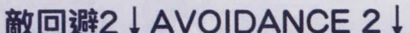
混亂CONFUSION

陷入混亂狀態的機體需要比平常使用更多AP來進行攻擊，行動亦因而受到限制，但在攻擊力等各方面則仍可維持原狀。

氣絕LOST CONSCIONNESS

在敵攻擊之下暫時喪失意識，在一段時間內不能攻擊，即使受到攻擊時亦不能反擊，要等待氣絕狀態結束後才能再次行動。

現時已確認的戰鬥技能



敵熟練3下降ENEMY SKILL 3 DOWN

當受到敵方攻擊時，能令對方所用武器熟練度降低三個等級，簡單來說就是降低了敵人的攻擊力。

敵回避2↓AVOIDANCE 2↓

能令敵方的回避改造度降低2點，令攻方的命中率提高。

絕對先攻I FIRST ATTACK I

可獲得優先攻擊的權利，但當受到敵人反擊時，所受的損傷會是平常的1.5倍。

絕對先攻III FIRST ATTACK III

在任何情況下亦能獲得先攻權，好處是和絕對先攻I不同，不會有受反擊時防禦力降低的缺點。

混亂射擊PANIC SHOT

能令敵人陷入混亂狀態，當使用射擊或飛彈系的武器時有機會出現的副效果。

熟練3上升SKILL 3 UP

能令攻擊所用的武器熟練度暫時提高3，效果是產生在攻方身上的。



爆破防止ANTI BREAK

能令面臨破壞的部件即使受到攻擊時仍能維持在HP 1的狀態下。

反DMG 80 ANTI DMG80

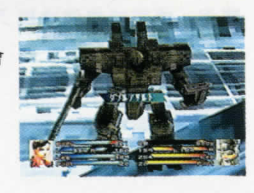
能令敵方攻擊時80以下的損傷完全抵消，熟練時會是很可怕的防禦招式。

雙拳I DOUBLE PUNCH I

只會在左右手均將備了格鬥系武器時發生，戰鬥時會同時以左右手向敵方攻擊。

雙突擊DOUBLE ASSAULT

當左右手分別狀備格鬥及射擊系武器時發生，戰鬥時會同時使用兩種武器攻擊，擁有絕大的攻擊力。





TEXT: MARKS



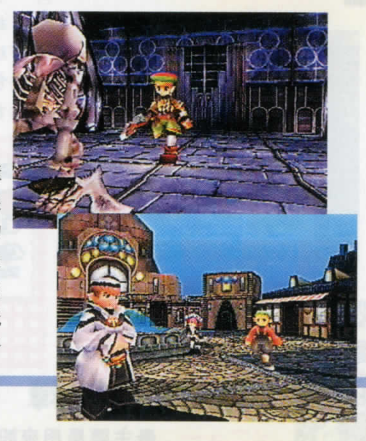
PS	
製造商：SQUARE	
發售日：預定99年秋天	售價：未定
容量：未定	記憶：未定
RPG/MEM/DUAL STOCK	

因同樣目標而邂逅

由於SQUARE隨著《聖劍　說Legend of Mana》附送了《DEWPRISM》的體驗版，所以筆者將會以體驗版的內容，說說這遊戲當中有什麼特別的地方，以及RUE和MINT二人的故事與能力的分別。



華麗的畫面



讀者從這個體驗版中，就可以看到SQUARE怎樣利用了PlayStation的極限來做出這種高解像度的GRAPHIC所構成的3D空間，而且視點更會隨着主角的行動來改變，使讀者在玩遊戲的時候，不會看到因行動而產生「爆山」的情況。



變身解謎



在RUE篇裏，會存在很多不同的謎題，而有些不變身成MONSTER就無法解開，就如圖片中那樣在謎之石板進行調查，之後便會有飛龍出現。取得牠們擊倒後的變身COIN，就可以到只得一個飛龍像的石壆，而需要變身為飛龍站在另一個石壆上，之後連繫上空的梯級便會出現。不過MINT篇只要打倒飛龍便會出現，而不會有RUE篇這種謎題。

戰鬥

RUE



RUE的攻擊基本是利用一把名叫「ARC EDGE」的斧頭作物理攻擊，而且他亦有「MONSTER變身」的特殊能力，而每當MONSTER被RUE的ARC EDGE擊倒之後，都會出現一個其MONSTER的COIN，只要取得一個便可，而不需要重覆的拿取。

只要取得擊倒MONSTER後的COIN，RUE便可使用到變身為MONSTER的能力，不過各種MONSTER都會有不同的特性，而且更擁有不同的特殊攻擊，這樣RUE就可以使用MONSTER持有的特殊攻擊，從而應付不同的情況，如從塔頂掉下就可以利用飛龍的飛行能力來避免一死。

取得COIN之後，變身名單中就會出現該MONSTER的ICON，這樣就可以選擇想變身的MONSTER。不過這個變身名單的MONSTER數目會有限制，所以有需要的MONSTER才裝備。



MINT

MINT會利用雙手持有的鐵環來攻擊敵人作基本攻擊，而她的特殊攻擊就是魔法，利用屬性和攻擊方式的組合就可以使用出很多不同種類的魔法。不過魔法亦都和MONSTER COIN同樣沒有詳細公開用怎樣的方法來增加。

使用魔法是十分簡單，只要選擇攻擊方法以及屬性便可。魔法亦和變物能力同樣可以因應不同情況而改變。不過同屬性只要攻擊方法不同，就會變成另一種的魔法。由於使用魔法時會消耗部份MP，而MP亦不能自行回復，就需要利用DUAL HALO作攻擊來進行回復。

COLOR＝屬性

魔法LIST外圈的大圓形就是屬性表，而從畫面中可看到遊戲將會有七種不同的屬性。

EFFECT＝攻擊方法

選擇屬性後，可到內圈的小圓形利用上下鍵來選擇，而這就是攻擊方式表。



屬性ホワイト(WHITE)＋效果ノマイル(NORMAL)



屬性ホワイト(WHITE)＋效果ワイド(WIDE)

撰文者：山寺良牙

BURGER BURGER 2







由你去創造一個漢堡包王國吧！

這個商場模擬遊戲，繼上集取得成功及受歡迎後，於是便在最近推出其續作，今期便借機簡介一下。

遊戲特色方面，除了玩者需開設更多店鋪，以取得更多營業額外，亦需開發一些新品種的漢堡包，材料、份量、甚至名稱等當然也可以由玩者自定，而新創出來的漢堡包能否成功，就得在出場後數天從食客的反應而得知了！



遊戲基本操作方法

方向掣：指標移動
〇掣：決定
×掣：取消
□掣：開啟全體地圖
△掣：啟動特別指令視窗
R1掣：跳過一個月的日子

遊戲本身有兩個模式，其一是故事模式，另一則是由自模式，故事模式方面則是以過版模式進行，當達到特定條件的話便行；至於自由模式則是無一個固定的方針，唯一的目標就是在該版圖開設100間連鎖漢堡包店，當然亦不可以有赤字出現啦！



畫面看法



1. 時鐘：雖不會顯示正式的時間，但能顯示到早晚之分。
2. 日曆：顯示現在的日期
3. 評價：食客對店的評價，而且星數越多的話，亦表示可以建多數間分店。
4. 玩者手上所持有的資金
5. 玩者手上現在所持有之店鋪數目

特別指令解釋

メニュー：最主要是用來設計新的漢堡包等各項與食有關的設定，下面再細分六項目。
キッチン——總合設計新的食品款式
ハンバーガー——設計新的漢堡包款式
サイドメニュー——設計一些漢堡包以外的套餐
セットメニュー——設計一些包括漢堡包的套餐
メニュー——查看玩者經營的連鎖漢堡包店的餐牌

明細：查看各分店及整體的銷售數目與及營業額
人事：當然是進行人事調動，或是解僱某些僱員。
オプション：遊戲中的各種設定，包括遊戲進度也在內。

遊戲基本流程

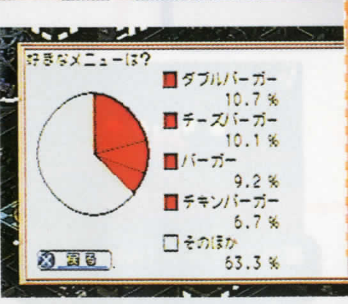
首先玩者需設定所經營的連鎖店的名稱、店的樣色、制服……等，之後便正式開始營業。首先要在某處建立第一所店鋪，並且開始售賣其產品，遊戲基本會預設三種包供食客選擇，包括：一般漢堡包、芝士漢堡、雙層漢堡，之後玩者可以設設一些新種類的包讓食客選擇，當然可以設計一些特別套餐來吸引更多的顧客。其後在新產品發售後數天和每個月會有一些報告出現，玩者需根據食客的回響而改良及改進連鎖餐廳的質素，讓其評價上升。當評價上升之後，便能開多些分店以爭取更多顧客，向最終目標邁進。

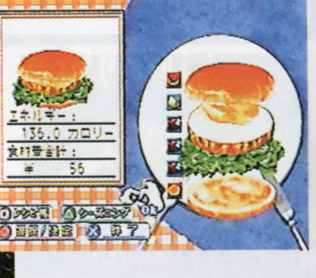














TEXT：時雨



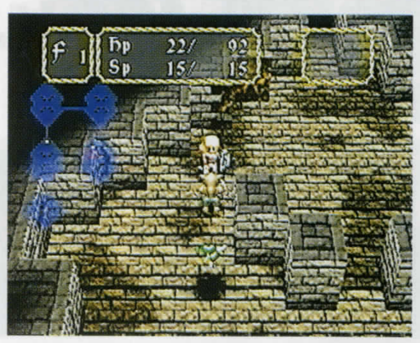
BARDYSH～古林福特的住人們

自由度極高的迷宮型RPG


PS
製造商：Imadio
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1P／RPG／MEM

故事背景

這是一個和平持續了許久的時代。在年青人之中有越來越多人為了尋求刺激，選擇以充滿了危險和機會的冒險者為職業。而他們進行冒險的地方，就是人稱「擁有世界最古老的遺產」的傳説之島「伊傑斯島（イギス島）」，在島上有冒險者聚集的城市，和四座從沒有人能完成的地下城。冒險者們各懷着不同的心情和目標來到這島，有的為了地下城的寶物，有的為了到武鬥大會和其他冒險者比試，有些則是期待能在島上遇到新的人和事……但除此之外，冒險者們還有另一個目的，那就是傳聞隱藏在「最深之迷宮」，能達成擁有者任何願望的「欲望的水晶」……



地下城內的操作方法

十字掣	移動
○掣	揮劍
×掣	按着時移動速度會加快
□掣	開啟MENU選項
R1	按着時再按十字掣可以原地改變朝的方向
R2、L2	視點變更
L1	遠距離攻擊（如射箭）
START	顯示玩者的狀態

人物創造

在遊戲開始前玩者先要決定自己的種族。不同的種族有着不同的基本能力，有些是肉彈戰型，有些則是魔法型，他們升級時能力值增加的幅度亦會有所不同。接着玩者需要分配額外的能力點數至各個能力上，你可以將它們平均分佈，或者將之集中在某一個能力上，視乎玩者的喜好而定。

◆有個女孩子在路邊病倒了！到底怎麼了？

遊戲目的

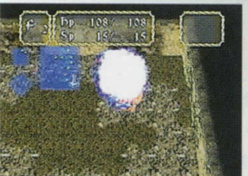
一般的RPG故事通常是單線的，它們通常會要求玩者去完成遊戲預先設定了的任務，但《BARDYSH》這遊戲就不同了，它容許玩者自己決定冒險的目標，你可以在街上收集到各式各樣的情報：有人會請求玩者的幫忙，有人會告訴你有關隱藏財寶的事，又或者哪裡有妖怪需要勇者去消滅等等，玩者也可以不理以上的事，只是不斷訓練自己，為求可以在鬥技場中戰勝所有對手並取得最強戰士的稱號而戰，因此每人都可以在遊戲中創造自己獨有的故事。



◆脾氣古怪的女人拜託你做事，應否接下來呢？

進入地下城探險

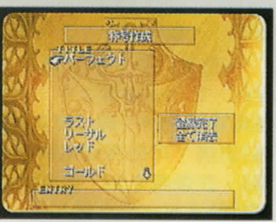
地下城是本遊戲的主舞台，它的入口就在「冒險者管理組合」裏面。地下城內充滿了兇惡的怪物和陰險的陷阱，但也有不少貴重的寶物散落其中。地下城裏的行動是以回合為單位的，玩者每行動一次（如移動、攻擊、使用道具等），其他怪物也會行動一次，當中更不乏一些能行動兩次以上的怪物，因此玩者在行動時需要先清楚計算。每座地下城的最底層內均有一個頭目（初心者地下城除外），擊敗牠後玩者能去的地下城就會增加一個。


◆嘩！踏中陷阱了！

技能（スキル）和稱號

地下城內的寶箱除了有寶物外，還可能有技能和稱號隱藏其中。技能顧名思義是可以幫助玩者更容易完成冒險旅途的能力，例如忍術能增加玩者的回避率，二刀流容許玩者同時裝備兩件武器等等。玩者一次最多可以裝備四種技能。但留意裝備技能只能在「冒險者管理組合」入面進行，方法是和職員莉加（レイカ）談話就可以了。

至於稱號，是冒險者在經歷過冒險旅程後變得有名，人們在談及你時加在你名字上的一種綽號，並沒有實際的用途。更改的方法和技能一樣是找莉加進行。





地面上的行動

冒險者之城古林福特提供了一切冒險者在旅途上必要的服務，例如旅館、武器店、道具屋等。另外還有一個大型的鬥技場可供玩者一試身手，你可以在入面和怪物戰鬥，或者透過SAVE CARD和朋友的人物對戰。在城內你會遇到各式各樣的人，他們許多都有問題或煩惱需要玩者幫忙解決，你可以隨意選擇自己喜歡的任務去做，成功後當然會有相應的報酬啦，而且完成不同的冒險還會影響ENDING的結局，玩者可以慢慢去發掘。






◆站在房中間的就是莉加。

TEXT：赤目黑龍



究竟係救世者還是破壞神？

PS	製造商：HUMAN　發售日期：發售中 售價：5800日圓　容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK(POCKET STATION＋13 BLOCKS) SLG/ 2P/ MEM/ 對應POCKET STATION/ 對應ANALOG手掣(震動)

REMOTE CONTROL DANDY

又是有錢仔遊戲？

說到故事，這個名叫《REMOTE CONTROL DANDY》的故事和勇者系列中的《勇者特急》非常相似，而且，就連主人翁的身份也是非常相似，遊戲中的主角名叫「王座 守」，他的父親是世界最大財閥，所以他可以說是一個「超級有錢仔」，然而，他不知道自己正要面對一項極之凶險的工作……

一天，只得12歲的少年「王座 守」從管家手上得到一個「遙控器」，這個「遙控器」並不是一般的玩具，原來，這是他父親為他準備的「禮物」，之後，「王座 守」便要開始他新的旅程。






■精采的OPENING片段。

■這便是主角的「遙控器」。

吓？雞野警備隊？

得到了遙控器的「王座 守」，和管家一同到達「王座財閥」的一個新據點——「雞野」，在那裏等待着的正是一個全新的組織——「雞野警備隊」，這個地方本是普通的鄉村地方，全靠「王座財閥」在這個地方的經營，這個地方在短短的數年之間已經成為一個非常繁榮的地方，而「王座財閥」在這裏便建立了一個特殊組織，這便是「雞野警備隊」。

其實，這是守之父的「遠見」，他一早已經預計會有一神秘的敵人出現，於是便創立了這「雞野警備隊」，用以和這邪惡勢力對抗，然而，這「雞野警備隊」表面上是一個普通的組織，一切的行政也是要「自負盈虧」，所以，要經營這「雞野警備隊」也不是一件易事。



■這裏便是主角新的「家」。

基本操作

在遊戲之中，除了要控制機械人的移動之外，其實「守」也是要操作的，因為在遊戲之中，是有一着一個非常「執着」的真實感，並不像看電視一樣的一開口便可實行任何指令，所以便有遊戲之中的「遙控器」出現，而使用這遙控器也有一定的限制，例如是操作的「接收範圍」，在遊戲之中，訊號的接收範圍只有300米，只要超越這範圍，「守」便不可以操縱機械人，這是一個非常大的限制。

要特別小心的是在個別行動之中，「守」是會受傷的，例如是給機械人「踩中」，又或者是被車撞倒。

機械人操作

按鈕	用途
←→	腰部旋轉
↑	上半身向前傾
↓	上半身向後彎
○	右拳
□	左拳
△	使用超兵器
×	視點轉換
R1	右腳前移
L1	左腳前移
R2	右腳後移
L2	左腳後移
SELECT	改為控制「守」
START	地圖顯示

「守」之操作

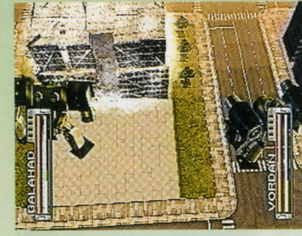
按鈕	用途
←	左轉
→	右轉
↑	前進
↓	後退
○	跳躍
□	使用武器(有武器之時)
△	進入大廈之內
×	視點轉換
R1	水平右移
L1	水平左移
SELECT	改為操作「機械人」
START	地圖顯示

對戰模式

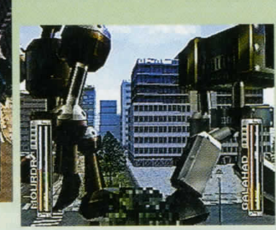
在遊戲之中，有一個讓玩者們作對戰的模式，然而，要開啟這個模式，便一定要有一個已經SAVE了的DATA才可以，因為在這個模式之中可以選擇的機械人數目和場地的數目也是由SAVE決定的，亦即是說，在遊戲之中玩者對付過多少敵人，在對戰模式之中便可以有多少機體選擇，場地亦是一樣，所以，如果要選擇全部的機體，玩者便要先爆機一次了。如果一開始便玩對戰模式，換來的只是主角機之間的「撕殺」罷了。



■一定要有SAVE才可以玩啊！



■在對戰之中大可以大肆破壞！



■連敵方的機體也可選擇呢！

戰鬥之外的行動

在遊戲之中，戰鬥所佔的份其實不是太多，不過，在警備隊之中，除了戰鬥之外亦要兼顧非常多的事情，就如之前提及過這「雞野警備隊」是要「自負盈虧」的，所以金錢對這組織而言是非常重要的，正因為「守」是這組織的負責人，他便要在這裏決定所有的行動。

在每次任務完成之後，「守」便要處理基地之中的事務，以下便是「守」要處理的三大事項：

呼喚優子(優子を呼ぶ)



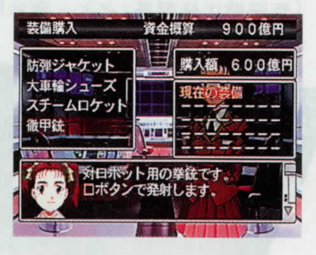
優子除了作戰參謀之外，她亦是處理組織之中一切開支的人，所以，她便是掌管財政的人，如果要瞭解警備隊的財政狀況，便一定要找她，而且在這裏亦可以作一些向市民的「宣傳」(廣報活動)，以增加受歡迎度；另一方面，如果快將「破產」之時，亦可以在這裏向市民募集經費(資金調達)。

呼喚博士(博士を呼ぶ)



博士是負責製造機械人的人員，所以找他的唯一目的便是為了「機械人」，在博士這裏，守可以知道機械人現時的狀態(ロボット性能)，當中包括了機械人不同攻擊的LEVEL；另一方面，亦可以為機械人作強化及改造(ロボット改造)，在這裏可以開發新兵器、強化裝甲和強他驅動馬達，然而，一定要有新的製成品才能強化，否則當然是沒有用。

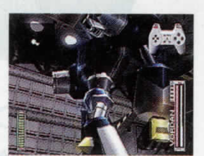
呼喚美幸(美幸を呼ぶ)



美幸是負責供應物資給守的人，所以，守可以向她購買一些在任務之中有用的物品，例如是防彈衣、徹甲銃等，在這些物品之中有防禦用的，亦有是攻擊用的，然而價格非常昂貴，要買的話便要在任務之中「生生性性」了。

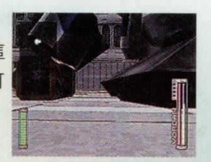
真正戰鬥前的準備

步行練習



這是最基本的練習，就如人類步行一樣，是要左右左右的輪流移動雙腳，所以，要機械人步行，便要輪流按R1和L1，按下便是提起腳，放掣便是踏地，當然，腳提到一定高度便會自動踏下。

取物練習



這將會是執行任務之時非常重要的動作，首先，要將機械人移到物件之前，之後同時按R2及L2，這時，機械人便會進入「蹲下」體勢，再按○或□便可以將面前之物提起。(位置要相當正確才能成功)

攻擊練習

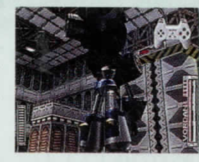


這是最基本的練習之中，○代表右拳、□代表左拳，按下便是一下的攻擊。

防禦練習

雖然守的機械人全身也是以「超合金」來製造的，不過，如果遇上會使出強大必殺的敵人時，便要以防禦體勢來接招，方法是同時按下R1、L1、R2、L2，這樣，便可以將來招的破壞大大減低。

招式練習

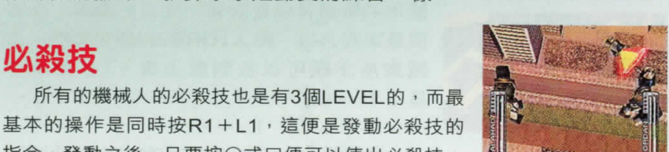


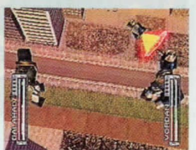
除了最基本的直拳(○/□)外，其實還有其他的招式可以使用，例如是SWING PUNCH，只要在左轉時按右拳，或是右轉時按左拳，便可以使出；此外，亦可以使出拋拳，只要先將機械人的上半身向前傾，之後在向上移時同時按○或□，便可以使出令敵人倒地的「拋拳」了。

回避練習

對於「熱血型」的玩者而言，這是多餘的練習，因為這種練習只是要玩者將機械人的上半身作前後的擺動，就算拳擊運動員的練習一樣。

必殺技





所有的機械人的必殺技也是有3個LEVEL的，而最基本的操作是同時按R1＋L1，這便是發動必殺技的指令，發動之後，只要按○或□便可以使出必殺技。

與謎之機械人的戰鬥

回說故事真正的目的，當然是要將來侵略的4部不明來歷的「謎之機械人」消滅，不過，要對付他們亦絕非一件易事，因為在戰鬥之中，守要盡量保持市面的完整，換而言之，要盡量避免將建築物破壞，所以，預測敵人的行動路線是非常重要的事情，否則，給敵人四處破壞的話，所有的損失也會有警備隊負責的。

在戰鬥之前，博士也會為守講解一次有關敵人的資料，然而，不是每次也有用的；除了博士之外，優子也會不時對守作出非常嚴厲的教訓，因為在戰鬥之中，如果有太多大廈被破壞的話，市民對警備隊的印像便會變得非常差。



■敵人出現，「出動吧！守！」



■出擊之前博士給守的提示。



■記着不時要看看地圖啊！

■敵人被擊倒了……！

■要活用之前所學會的攻擊方法。

其他的任務

除了真正和「謎之機械人」作戰之外，在遊戲之中其實還有非常多的任務要守去進行的，就如是在遊戲最早期的「操作練習」，這些全是被列入「任務」之列的行動，除此之外，亦有一些普通的任務，例如是要將放在路中心，放滿炸彈的貨車搬走，這些任務除了可以為警備隊帶來豐厚的「收獲」之外，在一些情況之下。更可以挽回警備隊在市民心目中的印像，所以，每一個任務也是不容有失的。



■這便是裝滿炸彈的貨車。



■車上滿是小孩，要救他們啊！

■吓？要踩爛車……！



■外出的練習也是任務之中呢！

■吓？聲譽挽回……

作戰的回報



■嘩！唔好亂走呀！

不論是對機械人的戰鬥，又或者是一般性的行動，通常也會有回報的，這些回報通常也是「金錢」，就算是數目比較細的也有100億日圓，這真是一筆非常大的資金，然而，在行動之中，都市的破壞全是要由警備隊負責的，就算是一支街燈也要計數，如果是大廈的話，最少也要扣100億日圓，如果基地被破壞的話，更要扣200億日圓呢！在此奉勸大家一句，在行動之時切物利用甚麼「捷徑」，因為這些路的「破壞率」是相當高的。

另一方面，在與謎之機械人作戰時，由他們所破壞的全會由警備隊負責，如果不快些將他們擊倒的話，大大話話也要扣千多億呢！小心，破產是很易的事呢！



■每個任務有一個價錢的。



■噢！又到結數的時候了。

■糟了！又破產。

TEXT：赤目黑龍

大家想尋回失去的文明嗎？
THE BOOK OF WATERMARKS



故事背景



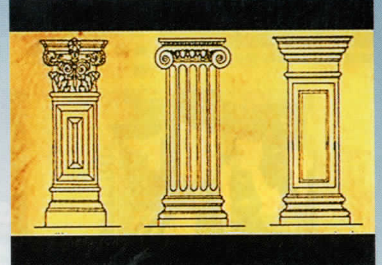
米蘭的貴族布羅斯比羅(PROSPERO)，他的勢位因為一時不慎被叛徒及邪魔奪去了，而且他更被放逐到一片風暴之海中，經過數天的漂浮之後，他終於到漂浮到一個島嶼之上，而和他一同漂浮的，包括有13本魔法書，藉着這13本魔法書的力量，他創造出一座非常華麗的宮殿、一座大寺院和一間圖書館出來，他更自封為這島的「島主」……

好景不常，一天，所有的魔法書不翼而飛，而且，布羅斯比羅的可怕法力亦隨之失去，只剩下第十三本魔法書「THE BOOK OF WATERMARKS」……多年之後，風暴又再一次的出現，拿普里的王子從黑暗之海中出現，這名王子便是「費狄蘭」，他和布羅斯比羅一樣的漂浮到這個少島之上，之後，二人相遇，布羅斯比羅便希望費狄蘭可以為他尋回那失去了的十二本魔法書，唯一可以幫助費狄蘭的便是第十三本魔法書「THE BOOK OF WATERMARKS」，而且更可怕的是，失去了這些書的結果是會令這小島破滅，所以，費狄蘭一定要盡快找齊十二本魔法書。



重點解謎





這個遊戲的重點是要費狄蘭(玩者)為布羅斯比羅找回那十二本魔法書，不過，要找回這些魔法書並不容易，因為要在毫無頭緒之下找尋失物是非常困難的，而在唯一可以幫助費狄蘭的便只有「THE BOOK OF WATERMARKS」，然而，打開「THE BOOK OF WATERMARKS」之後，她給予費狄蘭的提示只會是一幅畫像，這亦是找尋魔法書的唯一線索，至於能否找回所有的魔法書，便要看費狄蘭(玩者)能否「參透」所有畫像的提示了。

ACT I. NAVIGATORS

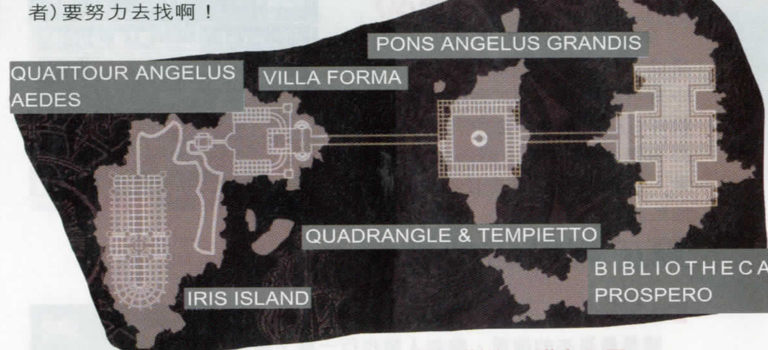


第一本書是「NAVIGATORS」，這是一本導航的書本，所以，找到這本書的關鍵是在4個不同的方向之上，而打開機械的要訣是在費狄蘭出現地點的4個角位之上，在個4位之上有4個機械掣，打開的密碼是在正前方的圖書館之中，在圖書館中央有4個英文字姆，這些便是密碼了，記着要依所定的位置輸入(背着門口方向看)。



文明之秘

其實，這些所謂的「魔法書」便是在現實世界之中的文明，如果大家可以找回這些魔法書的話，便等於找回所有的文明，而且，所有的謎其實心和這些文明有所關連，全部的十二本魔法書的位置便是在「布羅斯比羅群島」之上，費狄蘭(玩者)要努力去找啊！

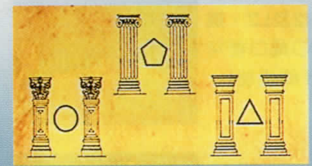


布羅斯比羅群島全圖

ACT II. ARCHITECTS

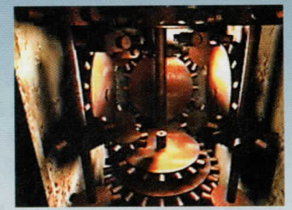


從收藏「NAVIGATORS」之處取得「三角形石」，之後，到中間圓形建築物的後方，便可以取得「圓形石」，最後，到圖書館右邊的房間之中便可以取得最後的「五角形石」，而依指示，將3粒石放於適當的柱之間，但這之前費狄蘭要先打開綠色大門，方法是用缺去了的數字使每一行的數值等於34。(『圓形石—M』．『三角形石—T』．『五角形石—S』)



ACT III. ELEMENTA GEOMETRIAE





在圓形建築物之中取得一個齒輪，返回圖書館之後，在上層會發現在兩端也有一台機械，只有一部是可以打開內部來看，將齒輪放進去，這機械便可再次活動，而依「THE BOOK OF WATERMARKS」所顯示的圖案，回到二樓，只要開動機械，照圖示的方位，將在二樓之中的6個機械開啟，便可以得到「THE BOOK OF ELEMENTA GEOMETRIAE」。



ACT IV. LABYRINTH



在收藏「THE BOOK OF ELEMENTA GEOMETRIAE」的書櫃之中取得一條鎖匙，之後，依「WATERMARKS」的指示，前往在圖書館左邊的入口，在B1的長廊之中，費狄蘭會找到油燈，而且利用取得的鎖匙，可以開啟綠色門，在圖書室右邊，使用油燈便可以看到書中迷宮的圖案；左邊便是迷宮入口，輸入「ORBIS」便可開門，依圖案所示便可以找到魔法書。(移動次序是：↑—↓↓—↑↑↑——↓↓↓↓——↑↑↑↑——↑)



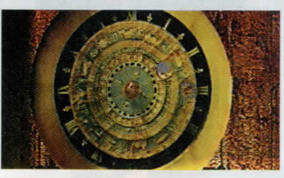
ACT V. DE HVMANI CORPORIS FABRICA



在完成「ACT IV」之後，會出現另一迷宮的圖案，費狄蘭要再次進入迷宮之中，完成的話（↑↑→↓←→↑↑→↑），便可以取得「月亮徽章」，之後，在離開時，在「ORBIS」像對面可以取得「太陽徽章」，便可以到取得「NAVIGATORS」的地方，留心在柱上的徽號，依次將太陽和月亮徽章放在適當位置，便可以取得「DE HVMANI CORPORIS FABRICA」這本有關解剖學的魔法書。



ACT VI. THE TALE OF ROSES





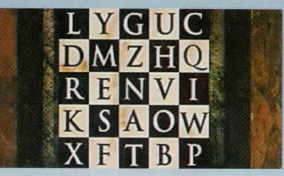
這次轉移地點，來到「IRIS ISLAND」，在這裏向前行，便會有一個圓形的走廊，再向前行，有一道門，不過，要用密碼才能開啟，而密碼便是在圓形走廊左右兩邊的大鐘之上，開啟大門之後，便要以彈琴的方式開啟另一道門，只要回到圖書館，便會看到琴譜，依次彈奏琴鍵（左起：13244231）便能打開通往修道院的通道，從背面到達聖殿中間便可得到「THE TALE OF ROSES」。

ACT VII & VIII. NECRONOMICON & ASTRONOMICON

「NECRONOMICON」和「ASTRONOMICON」是死亡之書和占卜術之書，取得的方法是不難的，只要先取得在聖殿中央的眼球，放進聖殿盡頭的骷髏頭之中，之後從聖殿正面的樓梯走到B1，便會看到密碼，之後，在聖殿後方兩邊柱上便能找出真正的密碼，最後，在盡頭的機關之中輸入密碼便可。







ACT IX. AESTHETICS

首先，要調查一下在聖殿邊的儀器，在那裏可以找到一個徽章，以及看到一個字「COMPOSITUS」，之後便可以離開聖殿，回到下方，進入出現地點後方的大屋之中，在右邊通道的盡頭，這道門便是要使用那「徽章」才可以開啟的，而在房中，地板上刻有一些英文字姆，只要依次序完成「COMPOSITUS」這個字，便可以進入右邊的房間，取得「THE BOOK OF AESTHETICS」。





ACT X. POLYCRONYCON

在這裏，先取下在左邊盛器之中那「有徽號的珠」，之後便可以離開，其實費狄蘭在取得「THE BOOK OF AESTHETICS」之時，已經取得一個地球儀，只要回到修道院的地庫之中，將地球儀放在金屬盤之上，便能打開在對面的門，這樣，便可以取得「THE BOOK OF POLYCRONYCON」。

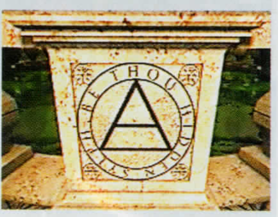






ACT XI. LE VIANDIER

要取得這「美食之書」便要在放置「THE BOOK OF POLYCRONYCON」左邊的地方取得另一顆有徽號的珠，之後回到取得「THE BOOK OF AESTHETICS」的大屋之中，在左右兩邊往上行也可以各找到一顆有徽號的珠，其實這正是在外出那圓形走廊上的4個徽號，費狄蘭只要依方位將4顆珠放入在左邊走廊盡頭的房間的儀器之內，便可以取得「THE BOOK OF LE VIANDIER」。

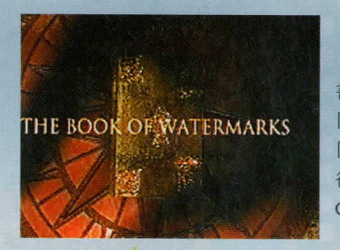




ACT XII & XIII. SILENCE & WATERMARKS

最後的兩本魔法書其實不用解任何謎便可以得到的，因為只要得到「THE BOOK OF LE VIANDIER」，便會立刻回到圖書館之中，而且立刻可以開啟在「WATERMARKS」之後的門，取得「THE BOOK OF SILENCE」，最後，便可以取回最後的「THE BOOK OF WATERMARKS」。





ENDING

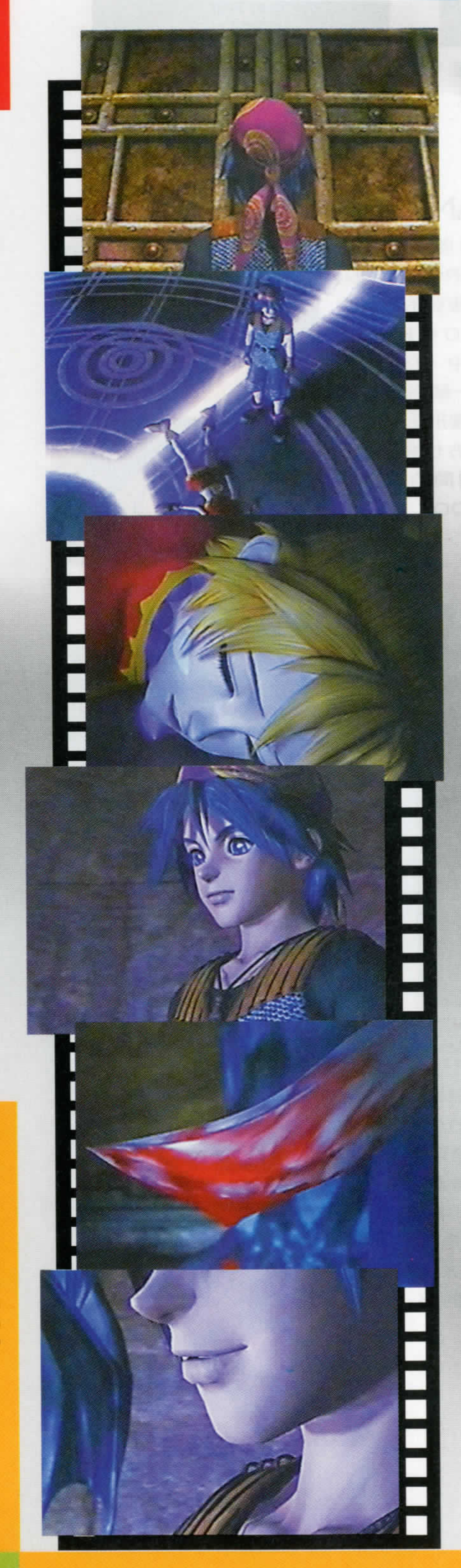
當費狄蘭為「布羅斯比羅」取回所有的魔法書之後，玩者的旅也到達了終站，然而，「布羅斯比羅」認為人類終有一天也會再次找到這些魔法之書，所以，他決定將有的魔法書埋藏在地底之中、深海之中，令它們和大地融為一體，這便是故事的終結……





TEXT BY神皇





唔似續集的續集！？

若提起SQUARE這間遊戲廠商，相信大家都必然會想起她的著名RPG系列《FINAL FANTASY》，不過大家又可會記得她在95年的時候曾經在超級任天堂上推出過一隻名為《CHRONO TRIGGER》的RPG遊戲呢？這遊戲分別由創作FINAL FANTASY系列的坂口博信、《DRAGON QUEST》系列的堀井雄二和繪畫DRAGON BALL的著名漫畫家鳥山明破天荒攜手合作開發，絕對是有史以來最頂尖的製作陣容，而遊戲在推出後亦大受歡迎，獲得業內人仕極高的評價。相隔4年之後，SQUARE終於決定為其推出續篇——《CHRONO CROSS》，雖然在今作中已沒有了堀井雄二和鳥山明的參與，但以SQUARE製作RPG的技術和經驗，相信這遊戲依然能夠保持一定的質素。

戰鬥系統

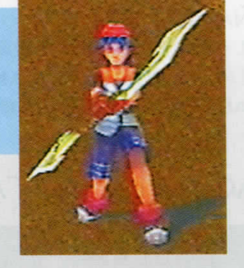
和前作一樣，在迷宮內玩者是能夠看見敵人的，當與敵人碰上時戰鬥便會展開，正因如此玩者可以自由地選擇是否與敵人戰鬥，而在戰鬥時基本上共分為物理攻擊和Element攻擊兩類。物理攻擊方面分為弱、中和強三種，除了威力不同之外，命中率亦各有不同(弱攻擊較高相反強攻擊較低)，隨着攻擊次數的增加命中率亦會相繼提高。Stamina計是用作計算行動的單位，正常的數值是7.0，每當作出任何行動時也會扣去Stamina，當到達0.0或以下時在該回合裏角色便不能再作行動，必需等待回復。至於回復的方法則很特別，當其中一位角色攻擊的時候，其餘的兩位會依據該角色所作出的攻擊而回復Stamina計。在此作中玩者是能夠自由地將各種攻擊組合使出，而攻擊次數則視乎Stamina的數值而定，如果玩者在一個回合內使出2次弱攻擊和2次中攻擊，便會扣去Stamina的6個數值。另外，在戰鬥途中是可以隨時轉換攻擊角色的，只要該角色的Stamina計未被扣盡便可。另外，Stamina計是有可能會變成負數的(白色代表正數，紅色代表負數)，當玩者將物理攻擊和Element攻擊組合使出時便會出現這種情況，必需待Stamina計回復至正常後才可行動。

Stamina消耗表

弱攻擊	Sta. 1消費
中攻擊	Sta. 2消費
強攻擊	Sta. 3消費
Element	Sta. 7消費



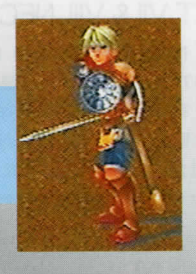
主角介紹

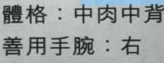


Profile
田田田田
年齡：17
出生地：亞路爾
身高：170cm
體重：58kg
體格：普通
善用手腕：右



Profile
田田田
年齡：16
出生地：不明
身高：165cm
體重：45kg
體格：身型細小
善用手腕：兩手




Profile
田田田
年齡：20
出生地：德路米拉
身高：172cm
體重：64kg
體格：中肉中背
善用手腕：右





ELEMENT

一種擁有不同力量根源的謎之金屬板，只知道遠在太古時代已經從另一個星系得來，至於其他詳細資料則不明，在遊戲中Element的用途就和其他RPG裏的魔法一樣，能夠對敵人造成強大的傷害。要發動Element便必需先在角色的「Element格子」上裝備後才可（在體驗版中「Element格子」共分為5個Level，而每一塊Element亦都有Level之分的，它會以「Lv X±X」的方式來表示，當然Level愈高威力便愈大。），但是它卻有條件限制，舉例說：若Element是Lv 4±2的話，便表示玩者只可在Level 2與Level 6之間的「Element格子」上裝備該Element，相反是不能裝備在Level 1的「Element格子」上的，玩者要千萬留意。



在遊戲中是沒有MP（魔法）值的，可是大家千萬不要高興得太早，以為可以無窮無盡地使用Element，因為取而代之的計算方法是「Power Level」。當玩者使用物理攻擊擊中敵人時Power Level便會上昇，使用弱攻擊便會增加1個Level，而強攻擊則會加3個Level。若玩者要使出Level 3的Element攻擊時，便必需擁有同級或以上的Power Level才可，而Power Level愈高能夠使用的Element Level也就愈高。另外有一點大家必需注意，每一塊Element在每場戰鬥裏面只可使用一次，所以玩者要小心選擇使用。



召喚系Element

每個角色和敵人都擁有自己的先天屬性，而在裝備召喚系Element的時候，先天屬性就會發揮著很重要的作用，因為每位角色只能裝備和自己先天屬性相同的召喚系Element，所以在裝備時大家必需小心謹慎。



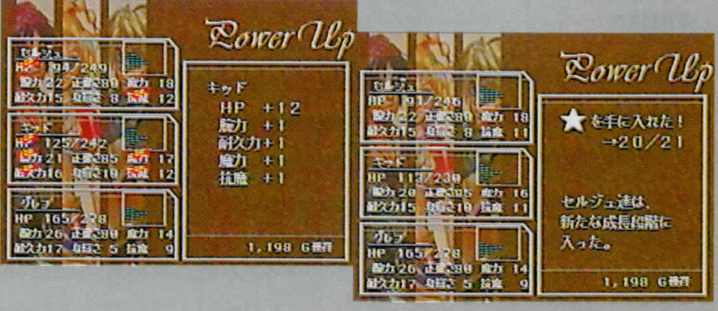
FIELD EFFECT與召喚

如前所述Element是有屬性之分的，而在每一場的戰鬥中，當敵方或我方使出Element攻擊之後，其殘留屬性便會累積在戰鬥的場地裏面，對於敵我雙方之後的行動都會構成影響。而Field Effect的作用就是顯示在該場戰鬥中前3次曾使用過的Element屬性（共分為6種屬性，分別會以紅藍、綠黃和白黑3組具有相反屬性的顏色表示），當Field Effect顯示出同一種顏色時（即前3次的Element屬性也一樣），除可增強該屬性的Element攻擊之外，這更是使用召喚系Element的必要條件。



☆（Level Star）

在這遊戲的世界裏，存在著一些持有☆的強勁怪獸，而這些怪獸其實亦是由☆所變，只要收集☆就能夠令角色的成長進入另一個階段。每當打倒強勁的敵人之後都有成長的機會，亦有可能拿取新的☆。另外，要使用召喚系Element的時候，是需要☆的特殊能量，換言之召喚是有次數限制的，至於補充☆能量的方法在體驗版中並沒有提及，相信要等待廠方的公佈了。



TEXT：一輝

STARTLING ODYSSEY 1～BLUE EVOLUTION～

神魔大戰再臨！！



PS
製造商：RAYFORCE
發售日期：發售中 售價：6800日圓
容量：CD-ROM 記憶：1～5BLOCK
RPG／MEM／對應DUAL SHOCK



■PCE名作復活！

前言

記得小時候看見PC-ENGINE上有很多非常「正」的RPG，可惜那時筆者不諳日文，加上當時的PCE是一部「高檔」的機種（如今天的NEO-GEO帶機），軟件價格對於當時還是小學生的我來說，根本是不能負擔（現在的小學生真幸福），所以無論遊戲多「正」也只得一個「恨」字。不過近年很多前代機種的名作也移植至PS，對於筆者這類玩者來說簡直是一個恩典！而今次被移植到PS的作品，正是PCE年代的名作—《STARTLING ODYSSEY》！

故事內容

很久以前，這是一個擁有高度文明的世界，可惜最後卻難逃遭受橫禍的命運。

一天，暗黑神到來，憑藉其強大無比的力量，人類一切的文明也於頃刻間化作灰飛煙滅，世界亦陷入了破壞及絕望的深淵‥‥

就在發生這場災禍後，天界的光神始向人類伸出援手，光明與黑暗兩者發生了一場從未有過的戰爭，一場把天地分裂、海洋割開、星星粉碎的戰爭—神魔戰爭。

天空中閃出雷電的同時，光神以一劍把暗黑神貫穿，並將其封印，而這場壯絕的神魔戰爭亦終於打上休止符‥‥

待光神的傷勢痊癒後，光神終於返回天界，同時，人世間亦興起了一段傳說：

「當邪惡的種子再次在地上萌芽時，承繼光神之血的勇者必會仗劍拯救世界！」



■面對暗黑神強大的力量，人類甚麼也造不到。

遊戲特色

雖然這是PCE年代的作品，但既然移植至PS的舞台，總也會作出一點修改罷！首先玩法方面，由於這是一隻PCE年代舊作，故和一般傳統RPG無甚分別，而系統上亦無突破。至於就畫面方面來說，不只是OP，就連某些特別EVENT也會配上高質素的動畫片段，而在MAP畫面以及戰鬥畫面亦會分別以2D及3D形式表現。使現者能在享受視覺的同時，一起認識以往名作的趣味所在。



■MAP畫面以2D形式表現。



■戰鬥畫面則以3D形式表現。

移動中的指令

■移動中的指令

在MAP畫面中，如玩者按L2掣兩下或△掣，是可以開啟STATUS視窗的。在STATUS視窗內，則有下面四項選擇。

1）**魔法**：從可使用魔法的角色身上選取魔法，並向目標施放魔法，基本上魔法可分為六大種（火、水、風、地、光、闇）及三大類（攻擊、回復補助及召還）。

2）**道具**：玩者可看到三個選項，第一項是使用道具，第二項是查看現在玩者手頭上所持有的重要物件，而最後一項則是丟棄沒有用處的道具。

3）**裝備**：可替角色轉換各種防具、盔甲及武器，按○掣確定角色的裝備，留意裝備時對角色各項參數的影響。（藍色數字代表上昇，紅色數字代表下降）

4）**設定**：可替遊戲中各項不同參數作出設定，包括MESSAGE的表示速度、自動戰鬥中角色的攻擊模式、以及是否對應振動和視窗的顏色。

戰鬥指令

在MAP畫面中，玩者隨時會遇到魔物的襲擊，這時畫面便會進入戰鬥畫面，而當中的指令選項如下：



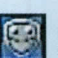
■1）道具指令欄：先選擇使用道具的類別，然後向目標對象施放。



■2）攻擊指令欄：先選擇攻擊的對象，然後按○掣確定。（配合TIMMER計可作出會心一擊）



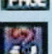
■3）魔法指令欄：先選擇使用魔法的類別，然後向目標對象施放。（配合TIMMER計可作出會心一擊）



■4）防御指令欄：在一回合內，玩者會擺出防禦的體勢。



■5）下一頁指令欄：翻到下一頁的戰鬥指令選項。



■6）武器變更指令欄：先選擇要變換的武器，然後按○掣確定。



■7）自動戰鬥指令欄：切換至電腦控制角色的行動，若玩者沒有在設定中重新確認角色的行動，角色的攻擊模式會自動設定為「全力戰鬥」。



■8）逃走指令欄：所有RPG遊戲必備指令之一，若成功逃走，則全隊均會從戰鬥中脫離。



■9）上一頁指令欄：翻到上一頁的戰鬥指令選項。



■戰鬥中有多項指令選擇。



■10）攻擊力TIMMER計：當選擇攻擊或魔法指令後，TIMMER計便會發動，配合遊標達到頂點時按○掣，可作出會心一擊。

序章攻略超濃縮版

一天晚上，當主角LEON與友人麥古外出時，從村民的談話中得知村外有魔物作惡，就在村內徘徊之際，LEON的狗兒忽然狂吠起來，LEON隨方向望去，竟發現有一魔物藏身屋後，LEON當然二話不說上前戰鬥‥‥翌日，所有村民均稱許LEON的功夫了得，就在接見村長的同時，村口亦發生了大事——隻魔物正在大開殺戒，面對如此強敵，LEON自也不是對手，尤幸其母及時趕到‥‥可惜敵人實在太強，不但先後把小狗及麥古殺死，更把LEON母親石化！把傷勢養好後，村長把LEON的身世告訴他，披上戰衣後，LEON便踏上其宿命之旅。



■狗兒忽然狂吠起來。



■魔物正在大開殺戒。



■LEON的母親大人。



■披上戰衣的LEON。

TEXT：赤目黑龍

PS	
製造商：SCEI	
發售日期：預定9月發售	售價：5800日圓
容量：CD-ROM	記憶：BLOCK數未定
ETC/ MEM	

這便是我的暑期生活 我的暑假

脫離繁囂的暑期生活

「噢！市的生活實在是太過繁忙了，根本連透氣的機會也沒有，所以，遇爾也要離開城市，往鄉郊地方遊玩一下，以消除城市給予我們的壓力。」《我的暑假》(日文名字：ぼくのなつやすみ)便是基於以上的原因而製作出來的遊戲，這個遊戲的主人翁當然是玩者自己。

玩者的身份是一名普通的小學3年生，和大家非常相似，他也是在都市之中長大的，從來也沒有機會在大自然的環境之下生活過，而故事便是講述在這個暑假之中，主角和家人到在鄉間的爺爺家中渡假的生活。

然而，遊戲的推出時間是否差了一點呢？因為推出之時正是大家也剛放完暑假之時………



◆這便是主角。

◆主角一家。

◆「終於也來到爺爺家了！」

鄉下地方有哪好玩？

可能大家會有一個疑問，究竟在這些所謂的「鄉下地方」有甚麼可以玩呢？而且，玩者要在鄉間爺爺的家中住上一個月，那麼……

在這個月之中，其實住在鄉間的日子之中，主角的生活是完全自由的，亦沒有規定在一天之中要到甚麼方、做些甚麼的事，要做的便是到達逛逛，就算是在家中不外出也可以過一天的，所以，絕對可以體現那種「自由」的感覺。

故事的開始是在8月1日，玩者來到爺爺的家中，之後，每一天的活動開始便是一家人在吃早飯，之後便可以自由活動，要到那裏也可以。



◆一天之計在於晨。



◆太陽落山，要回家了。

自由自在通山跑



先此聲明，這遊戲基本上沒甚麼好玩意，亦沒有甚麼驚心動魄的場面，全部也是在鄉間所見到的和平境像，而且，在遊戲之中主角去哪個地方全是由玩者自己決定的，因此，如東大家想玩得「有趣一點」的話，便要多到不同的地方。



在這樣的鄉郊地方，大自然的環境便已經是最好的東西了，在廣闊的大地之上，主角可以自由奔跑，而且，還可以在樹林之中採摘不同的花朵，捕捉不同的昆蟲，然而，在樹林之中雖然充滿了有趣的東西，不過也存在着不少的危險，例如是蜜蜂，如果給牠們纏上便不得了！





◆這些也是在鄉間的好去處。

◆嘩！蜜蜂巢呀～～！

這便是主角的房間

唔……說了這麼久，好像沒有看過主角的房間，其實，這只是一間非常普通的房間，沒有甚麼特別，亦沒有甚麼的特色，然而，主角便是要在這裏住上一個月，不過，留在這房間的時間也不會太久，因為一清早主角便會外出遊玩呢！

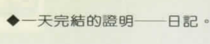


◆這便主角的房間。

每日也要寫日記啊！

當然，以一個小學3年級的學生而言，寫日記似乎是必然的事(在日本而言)，所以，遊戲之中亦以「日記」作為一天的完結，在每一天之中所進行過的活動也會自動記錄在日記簿之中，當然，做不同的活動，在日記之中表示出來的東西亦會有所變動，所以，這遊戲真是玩多少次也會有不同的樂趣呢！





◆一天完結的證明——日記。

*以上乃開發中之遊戲畫面

TEXT：時雨

實況POWERFUL職業棒球'99開幕版

夏天，是打棒球的季節！



PS	製造商：KONAMI 售價：5800日圓
	發售日：已發售　容量：CD-ROM
	記憶：2~9 BLOCK
	SPT／1~2人／MEM／對應DUAL SHOCK

《實況POWERFUL職業棒球》是日本極受歡迎的職棒遊戲系列，其特色包括：所有球場、球隊和選手均以實名登場，龐大的資料庫，逼真的玩法和選手育成遊戲「成功模式」等。今次這隻《99開幕版》顧名思義是用了99年最新的資料重新製作，當中好像西武的松坂和巨人的二岡這些超級新人也會出場。


◆激戰！「平成之怪物」松坂對連續三年的首位擊球手ICHIRO！

不斷進化的遊戲系統

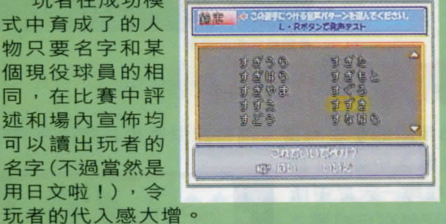
其實《實況～》每年都會推出一隻N64版和PS版，在經過這麼多年的改良後，遊戲系統已經十分完善，但製作人員在聽取過玩者的意見後，今次《99開幕版》又作出了以下的改良：

■ 完全多邊形化的球場



上集PS的《98開幕版》的球場是用2D畫面模擬3D的，故此效果不盡理想。今集開始不單止球場，連球員也是全3D處理的，臨場感一流。

■ 強化了的呼喚名字機能



玩者在成功模式中育成了的人物只要名字和某個現役球員的相同，在比賽中評述和場內宣佈均可以讀出玩者的名字(不過當然是用日文啦！)，令玩者的代入感大增。

■ 比賽中途受傷退場

由今集起當球員被死球擊中或做出前跳飛壘等危險動作時，有可能會受傷而要中途離場，這就是考驗玩者隨機應變能力的時候了。

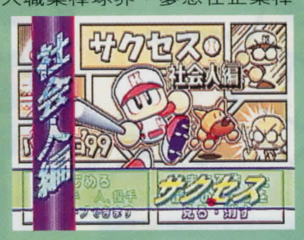
■ 新增的「DRAMMATIC PENANT」模式

這是一個移植自N64版的新模式，玩者會成為球隊的教練，由春季的訓練營開始育成選手，為取得聯賽冠軍而努力。在球季進行中會發生各式各樣的事件，玩者身為教練，當然要全盤管理好球隊啦！


◆球員在訓練營提升了的能力會繼承至球季中。

「成功模式」今次的題材是企業棒球！

在日本，許多大公司都設有棒球隊，供有興趣的員工參加。別以為他們只是「玩玩吓」，企業之間的棒球賽事(日本人稱之為「社會人野球」)是日本業餘棒球界中擁有最高水準的。而玩者在遊戲中扮演的，是一名在學生時代未能加入職業棒球界，夢想在企業棒球中能得到職棒球隊垂青的棒球痴。在三年的時間裏，玩者要兼顧工作和練習，向着這個目標而努力。

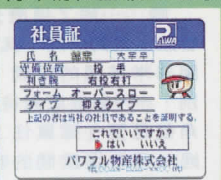


選擇自己想進的公司

遊戲中有多間公司可供玩者選擇，各有不同的背景和要求，有財雄勢大的，也有瀕臨破產的。最初玩者只有一間可以選擇，當你成功育成到一名職業棒球選手後，可選的公司就會增加一間。

填寫履歷

玩者在加入公司前要決定自己的學歷和在隊中的位置(如一壘手，捕手等)，自己用那隻手擊球和投球也可以設定。如果你是投手的話，還可以設定自己為首先出場型(先発タイプ)、中途接棒型(中継ぎタイプ)、或救援投手型(抑えタイプ)。



新增要素——人工

《98開幕版》中玩者是大學生，錢並不是重要的要素。但現在身為成年人，玩者必須善於管理自己的金錢。人工是會按玩者的職級改變的，每月約有16萬日圓左右，但除去了租金、生活費後，可用的錢便所餘無幾了。如果你理財不善以致出現赤字的話，可以問朋友或上司借，但借錢不還的後果可是很嚴重啊！


◆人工會受職級和工作表現影響

工作、練習和休息



努力去達成夢想是好事，但不要忘記自己的正職是公司職員，練習之餘記得要在限時內完成工作，否則有被勒令脫離棒球部甚至被解僱的可能！這裏給大家一個小小的提示：工作不用提早完成，因為在完成後立刻會被派第二項工作，應用盡所有時間去練習，在最後一刻完成工作就可以了。另外，運動員最忌受傷，故此在工作和練習之外還要抽時間出來休息，或者逛逛街，輕鬆一下。說不定可以遇到特殊事件啊！

在實際比賽中表現自己



比賽是表現自己能力的最好機會，玩者除了要在教練面前有所表現外，最重要是告訴前來看比賽的職棒負責人自己有能力轉打職業賽。但要有份出場比賽玩者必須先得到教練和前輩的賞識，而努力工作和練習則是提高自己的評價的最好方法。

棒球人生是充滿挑戰和驚喜的！

受傷、好敵手的出現、結識女朋友、甚至是在地上撿到錢、球場中出現溫泉(！)等等，遊戲裏設定了許多和棒球有關甚至無關的事件，等待玩者去發掘。這些事件會影響玩者的能力，或者是教練和隊員的評價，是育成球手時不能缺少的。不過許多這些事件是隨機發生的，要全部找出來可是要花上不少時間。


◆結識到女朋友了！


◆豬狩！你是我永遠的對手！


◆更衣室出現鬼魂！原本是球隊的經理在搞鬼。

◆找古怪的科學家來治療傷患，但好似不太可靠……

TEXT：小璘

聖少女鑑隊 VIRGIN FLEET
破壞戰略王的陰謀

製造商：KONAMI	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
AVG／MEM／對應ANALOG CONTROLLER	

前言

同樣是由廣井王子做原作和RED COMPANY有份開發，而且以美少女戰隊作賣點的《聖少女鑑隊VIRGIN FLEET》，令人感覺到有《櫻大戰》的影子。本作的故事是講述一位喜歡戰爭的野心家「戰略王」，由於世界訂立了休戰條約，而戰略王不想世界和平，於是便想妨礙「世界休戰條約改定會議」的進行。為了要阻止他的陰謀，一班擁有特別能力的少女，組成了「聖少女鑑隊VIRGIN FLEET」，誓要達成她們的任務。



■聖少女鑑隊VIRGIN FLEET的成員

遊戲玩法

在遊戲開始時，玩者將要從12位女角中選出其中6位來進行任務，令「世界休戰條約改定會議」成功完成。在6位成員中，有3位是從由8位成員所組成的攻擊隊中選出，她們將負責調查和收集情報等活動；而另外3位則是從有4位成員的援助隊中選出，她們主要是協助攻擊隊完成任務。一旦正式開始後便會在整個遊戲中使用這些人物，玩者是不能更換成員的。

玩者要在3位攻擊隊中選出1位主將，她會是玩者主要控制的人物，另外的2位就會由電腦操控；其中的成員包括在戰鬥方面是萬能的海野潮風、比較適合近距離攻擊的雪見沢五月、擅長用炸彈作大範圍攻擊的草津月小町、能夠長距離攻擊的藤原初見、負責所回復體力的春惜伊勢、利用自己的高速而令敵人混亂的花殘一輪、喜歡使用自己發明的物品來攻擊敵人的柿本時雨，和能一擊必中的露小森順。





■戰鬥畫面

而在援助隊中亦要選出負責不同類型援助的成員，其中一位是需要執行跟攻擊隊差不多的任務援助、一位是在暗中跟蹤着攻擊隊，在有需要時才出來協助戰鬥的戰鬥援助，最後一位是在基地的通訊室中負責給予情報的通訊援助。她們也有不同的特性，王生之涼暮對擅長打架、梅見赤人的行動像忍者、三冬人田有冷靜的判斷力，和女郎花文月是擁有雙重人格。由於有多種人物的配搭，因此將會有多種不同的結局產生。

當決定好人物以後便可正式執行任務，在遊戲中的每一版是以「章」的型式來進行，玩者要在遊戲中只要透過對話、發生特別事件、玩MINI GAME、與敵人戰鬥或移動便會完成一章。



■特別事件的畫面



■敵人「BLACK VIRGIN FLEET」

MINI GAME

在遊戲中差不多每隔一章便會有MINI GAME出現，當中有避開障礙物、鬥快出劍等有趣的遊戲。其操作十分簡單，在每次遊戲之前也會說明操作方法，不過要完成它們就要考考大家的技術了。





■MINI GAME的操作方法

操作方法

	移動模式	戰鬥模式
方向鍵	移動、選擇	移動(按兩次是DASH)
□鍵	裝備L裝備	裝備L裝備
×鍵	取消決定	取消決定
○鍵	決定、調查、與人説話	裝備R裝備
△鍵	—	回避、拾敵人的手榴彈來投擲
SELECT	使用通訊援助	使用戰鬥援助
START	進入MENU畫面	進入MENU畫面
L1	—	改變L裝備
L2	—	開關成員的狀態圖
R1	—	改變R裝備
R2	—	逃離戰場
方向鍵＋×鍵	走	走

裝備

每位角色也有其作戰用的裝備，而裝備有L裝備和R裝備2種，每種裝備也可以裝備2種不同的道具。L裝備主要是一些回復體力或協助攻擊的道具，那些道具除了有8種道具是8位角色也可以使用外，另外還有一些特別的道具是只有某一位角色才可使用的，因此選擇不同的人物也會在戰鬥中產生不同的能力。而R裝備就主要是攻擊道具，每位角色也有其專用的攻擊道具。

TEXT：赤目黑龍

真係咁嘅遊戲都可以出街！？

激走 TOMA RUNNER

PS
製造商：SCEI
發售日期：發售中 售價：5800日圓
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
RAC/ 2P/ MEM/ 對應ANALOG手掣(震動)

對於現時的遊戲生產商而言，製作高質素的遊戲似乎已經是必然的事，然而，有的胡亂使用「立體多邊形」，使遊戲不倫不類，就算是有一定的技術，也會是一些可有可無的遊戲，以下便是一個好例子。

基本操控一覽

雖然說《激走！TOMA RUNNER》是一隻不外如是的RAC遊戲，不過，如果不熟悉遊戲之中的操作的話，基本上可以說一句，大家可連第1版也無法通過，所以以下的操作一定要好好的練熟，否則後果自負！

HOLD TURN

這是最基本的轉彎方法，在到彎之時，按R1掣便可以了，而且更不用減速。



MAT TURN

這是利用黃色軟墊作反彈的轉彎動作，墊放在那邊便按邊的「手掣」，例如在右邊便按R1。



2回連續HOLD TURN

這是連續作兩次HOLD TURN的練習，這是經常也會發生的，因為彎路便是遊戲決勝的關鍵，小心！



MAT TURN＋HOLD TURN

使用MAT TURN是可以加速的，然而，這不是會經常也出現的，所以亦要練習在加速之中的HOLD TURN。



跳木箱練習





這是越過障礙物的練習，然而，這種練習是不用按跳掣的，只要在障礙物之前同時按兩個手掣（R1＋L1）便可以了！

超簡單（低能）遊戲玩法



其實《激走！TOMA RUNNER》的玩法實在是完全沒有新意，因為遊戲的目的便是由起點跑到終點，誰人先到達便算是勝利者，這是最原始的遊戲方式，而且就像一般的美式同類遊戲一樣，在途中可以向敵人擊，所以，這也是遊戲之中的要素之一。

而《激走！TOMA RUNNER》最特別之處便是遊戲只能「容納」二人同時對賽，所以，遊戲實際上是比一般的RAC遊戲更加沉悶。

遊戲是以「過版式」的玩法進行，在每版之中，也會有不同的對手等待着玩者，玩者的責任便是要將他們打倒才可以過版，方法？當然是在賽道之上以速度超越他們，然而，版數越高，敵人的質素便會越好，而且使用的手段亦越「卑鄙」，玩者可要小心啊！

過單槓練習

這練習和跳木差不多，不過這是要加上跳躍的練習，這種作多為進入捷徑而設的，所以要多加練習。（但是要記着一上便要放手，否則便會不停打圈。）



道具有乜用？





在遊戲之中，其實是有一定的道具可以讓玩者在賽事之中拾起的，這些道具是可以累積使用的，所以玩者一定要多取道具，這些道具的用途非常多，然而，為了取道具，可能會影響賽事的成績，大家要衡量一下兩者的重要性了。

而另一方面，玩者是可以「升LEVEL」的，方法是拾取在路上的「綠水晶」，這是LEVEL UP的重要具，而且是可以累積起來的，所以拾得越多越好，另外有一種「紅水晶」，一樣要多拾啊！

最後，在遊戲之中有一些「LUCKY BOX」，見到的話一定要取，因為內裏會有一些意想不到的「好處」，然而這是「隨機出現」的，大家可要考驗一下自己的「彩數」了。

完全沒有分別的對戰模式



遊戲之中除了有一個「TOMA RUN大會」模式之外，亦有一個「對戰」模式供玩者選擇，然而，這個所謂的「對戰」模式基本上和「TOMA RUN大會」差不多，同樣有道具選擇，同樣有人物選擇，同樣是2人對賽，同樣是左右分割畫面，唯一不同的是可以由1P對2P而已。

唔係超級特撮迷就唔好玩！

TEXT：赤目黑龍
超級特別鳴謝：KOTARO．神皇



QUIZ角色OKENDON！東映特撮英雄PART 1

究竟隻GAME係俾邊啲人玩？

嘩！單看遊戲名字已經知道是級「老餅」玩的遊戲，WHY？因為這是以東映歷年以來的特撮作為題的「問答遊戲」，所以如果唔係「老餅」，又點識其中的問題和答案，而且，在遊戲之中出現的作品的年份實在是太過久遠了。

在這次的《PART 1》之中，遊戲中包含的故事有很多，比較出名的(或是香港播放過的)有《幪面超人》系列、《大鐵人 17》、《天地雙龍》、《超人機米達》等，對這些舊世代的「特撮英雄」有認識的家們便一定不錯過了，不過，大家玩過之後，很可能會被那些問題難倒，而且可能會對自己完全失去信心呢！

你耳力有幾好先～～！



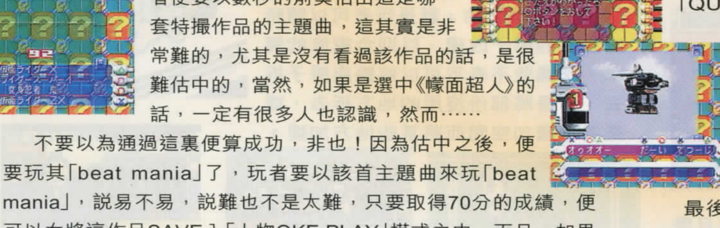
在進入「估歌」的環節之時，玩者便要以數秒的前奏估出這是哪一套特撮作品的主題曲，這其實是非常難的，尤其是沒有看過該作品的話，是很難估中的，當然，如果是選中《幪面超人》的話，一定有很多人也認識，然而……

不要以為通過這裏便算成功，非也！因為估中之後，便要玩其「beat mania」了，玩者要以該首主題曲來玩「beat mania」，說易不易，說難也不是太難，只要取得70分的成績，便可以女將這作品SAVE入「人物OKE PLAY」模式之中，而且，如果要開啟DATA BASE所有的資料的話，便一定要得到90分或以上，才可以開啟「A RANK」的DATA。

問答唔易．認人更難



在遊戲之中，玩者可以選擇的模式並不多，只有「QUIZ SOLO PLAY」、「QUIZ PARTY PLAY」、「人物OKE PLAY」、「DATA BASE」和「OPTION」，其中的「DATA BASE」和「OPTION」，前者是觀看不同作品的資料，至於後者則是遊戲的調校而已，沒有甚麼作用。



說回真正的遊模式，如果要開啟在「DATA BASE」之中的資料和玩「人物OKE PLAY」的話，便一定要先玩「QUIZ SOLO PLAY」或「QUIZ PARTY PLAY」，因為要通過這模式，在最後的「人物OKE PLAY」部份得到70分或以上才能令「人物OKE PLAY」開啟。

「QUIZ SOLO PLAY」的玩法其實非常簡單，玩者只要先答指定數量的問題，之後猜一張被「扭曲」了的特撮人物照片，之後再答和之前一樣數量的問題，再猜一張照片，便可以進入「估歌」的環節。

最後要一提，在問題的環節之中，只有3次機會，而在猜照片和「估歌」之中，更只有一次機會，錯了便算是失敗，遊戲之中只有3次CONTINUE機會，之後便會GAME OVER，要從頭開始……(慘！)

秋葉原電腦組PATA PIES！

DC
製造商：SEGA
售價：5800日圓 發售日：發售中
容量：GD-ROM 記憶：8 BLOCKS
SLG／MEM／對應VMS

秋葉原的流行寵物

TEXT：小璘

前言

曾推出過動畫和漫畫的《秋葉原電腦組PATA PIRES》，現在被遊戲化並在DC中登場。外表黃色的「PATA PI」，在本作中是一隻很受歡迎的機械寵物；它是會隨着主人不同的飼養方法而擁有不同的性格，十分可愛。

故事簡介

本作的主角是一名就讀在「秋葉原第三中學」的學生，由於和其他同學一樣被這隻可愛的「PATA PI」吸引着，因此便很想飼養一下這隻可愛的寵物；可是主角沒錢買的關係，那裏的店長便送一隻給主角。不過當然世上是沒有不勞而獲的事啦！店主所送的是新品種，他就想主角協助他研究它。就是這樣，玩者就要半年間與朋友的「PATA PI」一起遊玩，從而收集500個可以証明友情的心令它成長。



■玩者的朋友們

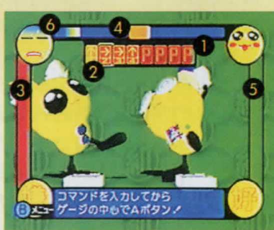


■在遊戲中會有不少特別事件

遊戲玩法

玩者要在版圖中與各位角色一起遊玩，從而增加PATA PIES的能力和心。主角在遊戲初時是不能跟很多的朋友遊玩的，因此需要在遊戲中獲利勝並增加友好度，才可認識到其他的朋友。

在遊戲中每和朋友遊玩一次，不理勝敗也算過了一天。當中的遊戲是不論和哪個朋友玩也是一樣，都是要輸入特定的指令，再看準節拍欄上的黃點，按下A鍵並將此停在中央橙色部份，便會增加開心度；相反便會增加憎惡度。若開心度增加至到最滿，除了會送出心和道具之外，還會增加友好度和「PATA PI」的能力；遊戲失敗便會減少「PATA PI」的能力。不同的朋友是會有不同的難度和增加玩者的「PATA PI」不同方面的能力，各位可按照「PATA PI」的需要訓練不同的能力。



畫面介紹

1.節拍欄
2.需要輸入之指令
3.憎惡度
4.黃點需要停止位置
5.開心度
6.黃點

撰文者：山寺良牙

Pocket Family～幸福家族計劃

你的後繼者將會發展成怎樣的人呢？





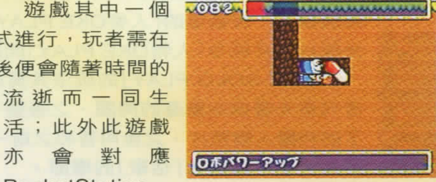




各位有否想過組織一個幸福的家庭呢？該沒想過吧！相信在坐很多讀者也是未婚的；不過以下所介紹的遊戲——《Pocket Family～幸福家族計劃》，將會滿足玩者的希望。



在遊戲中，玩者是飾演一所房子的「包租×」，之後房子租與一個家庭，並且與他們同住，於是玩者的主要任務，除了管理好房子外，亦得育成該家族，例如與他們溝通、訓練，令他們可以傳宗接代，並成為一個龐大的家族。



遊戲其中一個特色，就是會以半實時形式進行，玩者需在遊戲開始時調好時間，之後便會隨著時間的流逝而一同生活；此外此遊戲亦會對應PocketStation，可以將遊戲中出現的人物下載下去，並且帶出街去現另一些小遊戲。



另外在遊戲中會有很多小遊戲，例如：打沙包、拔草、清垃圾……等，這些遊戲除了有些對家人有育成成份外，亦有改變家居環境的效果，此外在一個家居機械人的秘密小遊戲中，可以取得一定份量的材料，用來製造一些機械寵物或飛碟。

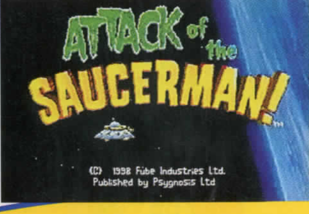




最後想提到的，就是玩者可以隨時將自己的房子改建，以迎合家族的需求，不過並不表示可以將整座房子拆去，而是將部份沒用的地方拆去，或是為了增加空間而將某些地方加建。









◆「Ed」正在查問電視故障的來由。



◆皇帝突然有通訊來……

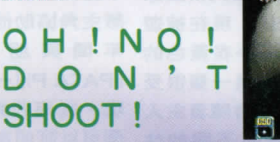


TEXT：赤目黑龍

嘩！咁都叫外星人……



◆嘩！俾人打到出晒血！



◆終於也找回同伴了。

◆快些救救小寶貝啊！

究竟是外星人襲地地還是……

雖然這遊戲的名字是叫《ATTACK OF THE SAUCERMAN！》，然而，在遊戲之中的外星真是像受害者多於侵略地球呢！

在遊戲之中，玩者是身為一個外星人「Ed」，他和另一個同伴在太空之中航行着，這天，本來主角正在看着他心愛的「卡通片」，可是，訊號突然中斷了，當他問到他的同伴之時，他們的「皇帝」突然來電……故事便是由此而開始，他們的「不幸」遭亦是由此而來，因為他們受到後方的一艘太空船攻擊，所以被逼降落球之上……



◆「嘩！外星人醒了！」

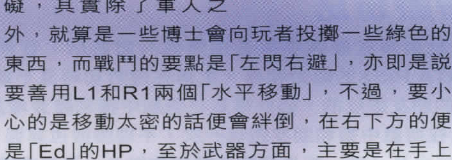
仔呀！返嚟呀！！

遊戲的進行其實是有一定的規律，首先，通常也會由玩者和他的同伴的一番對話開始，之後便會有EVENT發生，然後，便會出現一些固定的任務，而目的通常也是要讓他們能夠離開險境。

然而，在行動之中往往會到一些阻礙，就如遊戲一開始之時，因為飛碟受創，所以使被逼降落地球之上，而且他們更被地球軍方捉住了，幸而「Ed」及時醒過來，才避過「解剖」的命運，不過，之後論到達甚麼地方，也有可能被地球的軍人射殺，為了自衛，只好使用手上的武器還擊！

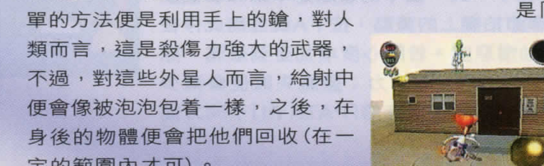
除了完成任務之外，玩者亦要捉回一些小小外星人，他們便是在地上走來走去的黃色小生物，牠們的行動非常快，而且有時候更是藏身在一些木箱之中，玩者要想盡方法將他們捉回來，最簡單的方法便是利用手上的鎗，對人類而言，這是殺傷力強大的武器，不過，對這些外星人而言，給射中便會像被泡泡包着一樣，之後，在身後的物體便會把他們回收(在一定的範圍內才可)。

OH！NO！DON'T SHOOT！



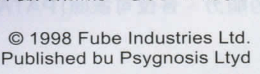
◆左右移動，便可以安全了！

在之前說過玩者的行動會受到一定的阻礙，其實除了軍人之外，就算是一些博士會向玩者投擲一些綠色的東西，而戰鬥的要點是「左閃右避」，亦即是說要善用L1和R1兩個「水平移動」，不過，要小心的是移動太密的話便會絆倒，在右下方的便是「Ed」的HP，至於武器方面，主要是在手上的光線鎗，基本上是有99發的，而且是會自行回復的，不過如果發射得太快的話，便有可能會「冇彈」，而在眾多道具之中，亦有令彈數增加的，要小心的找尋啊！



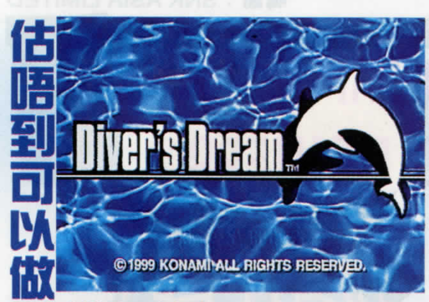


◆吓？外星人打外星人？

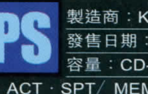


TEXT：赤目黑龍

估唔到可以做到咁出色！



噢！很久沒有見過這種「潛水」遊戲了，水中的運動遊戲本已非常缺乏，不過，一直以來也非常支持「運動遊戲」的KONAMI終於也推出了這隻名為《DIVER'S DREAM》的遊戲。



製造商：KONAMI
發售日期：發售中
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
ACT · SPT/ MEM/ 對應ANALOG(震動)

遊戲特色

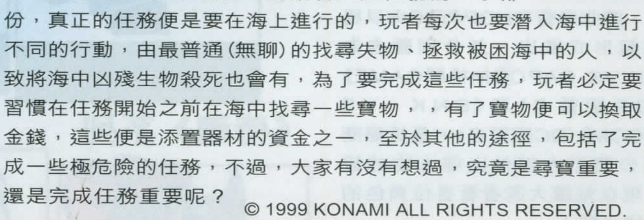
在《DIVER'S DREAM》之中，玩者的身份是一個潛水愛好者，這次來到這個小鎮之中，其實最終的目標是要找到一直失去了縱影的巨大郵輪「MATILDA」，這亦是每一個潛水員的心願，而在遊戲之中，玩者為了要達成心願，便在這小鎮之中開始新生活，在這裏，玩者可以購入不同的潛水用具(Basilio's)，亦可以將在潛水時取得的寶物變賣(Enrico's Shop)，當然，在這裏最重要的便是SAVE，只要到「Roberto's House」(玩者在這裏的拍檔)便可以SAVE，而且還可以知道一些潛水的常識。

在遊戲之中，最基本的行動便是要依次序完成不同的任務，每完成一項之後便會有另一項的出現，當然，玩者可以在一個地方之上作多次的潛水，目的當然是「搵寶物」，在遊戲之中共有160種不同的寶物，能否集齊便要靠玩者自己了。

基本操作

《DIVER'S DREAM》的操作其實非常簡單，就好像一般的動作遊戲一樣，在OPTION之中，玩者可以自由設定不同鍵的功用，而功用方面，分別有：行動/ 攻擊、道具選擇、左回轉、右回轉、游泳、DASH，轉換視點等，最特別的便是人物的移動，共分為「REVERSE」和「NORMAL」兩種，操作分別如下：

	REVERSE	NORMAL
↑	下移	上移
↓	下移	上移
←	左轉	左轉
→	右轉	右轉



操作看似非常簡單，然而一到海中便會不是那麼容易控制了，尤其是遇上敵人之時，而這些所謂的敵人其實便是海中的不同生物，而會傷害玩者的從最簡單的「水母」到巨大的「大白鯊」也有，大家要小心一點啊！

遊戲目標・尋寶？！

遊戲之中，在小鎮之上的購物只是任務的一小部份，真正的任務便是要在海上進行的，玩者每次也要潛入海中進行不同的行動，由最普通(無聊)的找尋失物、拯救被困海中的人，以致將海中凶殘生物殺死也會有，為了要完成這些任務，玩者必定要習慣在任務開始之前在海中找尋一些寶物，有了寶物便可以換取金錢，這些便是添置器材的資金之一，至於其他的途徑，包括了完成一些極危險的任務，不過，大家有沒有想過，究竟是尋寶重要，還是完成任務重要呢？

TEXT BY神皇

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

製造商：INFOGRAMES
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：3 BLOCKS
RAC/1～2P/MEM/對應Dual Shock/對應Pocket Station

似玩炒車多過賽車

不知是否市場需要，在市面上充斥着各式各樣的賽車遊戲，選購時實在令人花多眼亂，至於這隻關於拉力賽的遊戲，又會否是大家的考慮之列呢？

遊戲模式

TIME TRIAL：讓大家練習操作技巧和熟習賽道的模式，而且玩者更可這裏挑戰自己的最佳成績。

ARCADE：在此模式中共分為3個LEVEL，每個LEVEL都要完成4場賽事，玩者會與3架由電腦駕駛的敵車比賽，在4場賽事完結後必需取得頭三甲位置才可開啟下一個LEVEL來玩。

V-RALLY TROPHY：玩者要在不同的國家比賽，爭取好成績奪取冠軍。

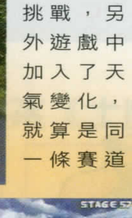
CHAMPIONSHIP：錦標賽模式，共分為EUROPEAN、WORLD和EXPERT賽事，剛開始遊戲時玩者只可選擇EUROPEAN賽事比賽，在比賽過程中只有玩者的車輛行走，當完成8個國家的賽事後會以玩者所使用的時間分勝負，必需取得冠軍才可玩下一個賽事。



賽道

由於比賽會在多個不同的國家內進行，因此有很多各具特色的賽道等待玩者挑戰，另外遊戲中加入了天氣變化，就算是同一條賽道都需要使用不同的技巧應付。大部份的賽道也比較峽窄，而且若撞上障礙物時是會反車的，玩者必需小心。

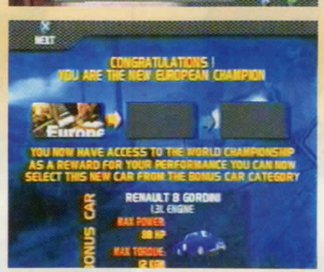


車種

在遊戲中有很多經常被使用的世界級RALLY賽車可供玩者駕駛，如SUBARU IMPREZA、PEUGEOT 206、MITSUBISHI LANCER、FORD FOCUS和TOYOTA COROLLA等等，另外當玩者在賽事中勝出時還有隱藏車輛出現呢！





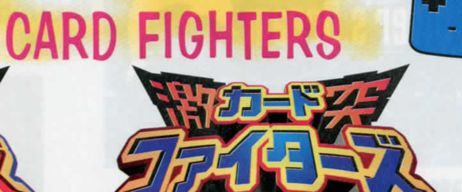
TEXT：AMI
協力：小璘
鳴謝：SNK ASIA LIMITED



一連五個星期推出的「黑佬吉蒂」公仔終於也換完了，現在小女子的視線範圍之內也是牠們，很開心呀！不過我是非常喜歡可愛的角色的，只要是讓我見到也會立刻落在我的手上，哈哈！所以手提機推出那麼多有可愛角色的遊戲，我想不破產也不行了！

NGP／TAB
發售商：SNK
發售日：預定夏季發售
售價：未定
期待度：☆☆☆☆☆

SNK VS CAPCOM激突 CARD FIGHTERS





SNK SUPPORTERS VERSION　　CAPCOM SUPPORTERS VERSION

熱門的話題之作，由SNK和CAPCOM兩間受歡迎的生產商合作之遊戲《SNK VS CAPCOM激突CARD FIGHTERS》，已預定除了本作在NGP內以CARD GAME形式登場外，遲些還會在NGP和DC內以格鬥遊戲形式推出，並分別暫名為《SNK VS CAPCOM格鬥GAME》(NGP版暫名)和《SNK VS CAPCOM》(DC版暫名)。最近廠商方面公開了大部份出場人物的設定，現在就讓大家看看各位角色的可愛樣子吧！

*這製品是得株式会社CAPCOM受權株式会社SNK製造發售。
CAPCOM乃株式会社「CAPCOM」的註冊商標。

SNK人物

《THE KING OF FIGHTERS》系列


草薙京


八神庵


K'


陳國漢

《侍魂》系列


NAKORURU


霸王丸


色


牙神幻十郎

《餓狼傳說》系列


TERRY


GEESE


不知火舞


李香緋

《PSYCHIC SOLEIER》


ATHENA

《武力ONE》


天童凱

《月華之劍士》系列


AKARI


楓

《龍虎之拳》系列


坂崎獠

《METAL SLUG》系列


MARCO

CAMPOM 人物

《STREET FIGHTER》系列



RYU



KEN



春麗



SAGAT



ZANGIEF

《STREET FIGHTER ZERO》系列



SAKURA

《VAMPIRE》



MORRIGAN



LEILEI



DONOVAN



DEMITRI

《STREET FIGHTER III》系列



ELENA

《私立 JUSTICE 學園》



HINATA



BATSU

《BIOHAZARD》系列



LEON



《WARZARD》



LEO

《POWER STONE》



龍馬

《ROCKMAN》系列



ROCKMAN

《STAR GLADIATOR》

HAYATO

出場人物不是只有這些的啊！



各位看過以上的人物後，可不要誤會遊戲中只有這些人物，相信各位也知道兩間生產商的遊戲人物是多不勝數啦！所以在遊戲中將會有大約300位角色登場，而從圖片上亦得知《KOF》系列的RIONA和草薙柴舟、《餓狼傳説》系列的秦崇秀、《STREET FRIGHTER》系列的軍佬和DHALSIM等人物也會登場，各位FANS真的不能錯過。



一個遊戲、兩個版本、三個模式



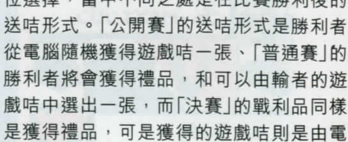
遊戲將會分2個版本，一個是「SNK SUPPORTERS VERSION」而另一個是「CAPCOM SUPPORTERS VERSION」，其實兩個版本基本上也沒有什麼不同，一樣也會出現所有遊戲咭；分別只是在於各位玩者在遊戲開始時所擁有的遊戲咭，「SNK版」的當然是SNK的角色咭，而「CAPCOM版」則是CAPCOM的角色咭了。可是雖説兩者沒多大相異，不過估計有些珍貴咭還是會因版本不同而有異的。

而在模式方面，本作將會分「STORY MODE」、「TRADE MODE」和「對戰MODE」3種，各位要利用自己所持有的咭來進行對戰。玩法和一般的CARD GAME大致相似，也是依靠遊戲咭本身的能力來向對手的咭作出攻擊；而本作的遊戲咭將會分「人物咭」和「行動咭」2種，各位可將這2類咭組合在一起並使出攻擊。

在「STORY MODE」中，玩者會在CARD GAME大會中與多位對手交戰，從中取得勝利並成為優勝者；「TRADE MODE」就能夠讓玩者交換遊戲咭；而「對戰MODE」就將會再分開3種賽事讓各位選擇，當中不同之處是在比賽勝利後的送咭形式。「公開賽」的送咭形式是勝利者從電腦隨機獲得遊戲咭一張、「普通賽」的勝利者將會獲得禮品，和可以由輸者的遊戲咭中選出一張，而「決賽」的戰利品同樣是獲得禮品，可是獲得的遊戲咭則是由電腦隨機送出。









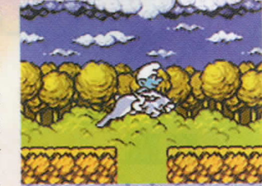
熱點新作

GB／ACT
發售商：INFOGRAMES ENTERTAINMENT
發售日：發售中
注目度：☆☆☆☆

THE SMURFS'S NIGHTMARE



藍精靈，十分勁！AMI小時候是藍精靈的FANS來的！今次它推出了GB版，小女子當然要玩玩了。這次的遊戲盒帶是透明盒，十分美麗哩！這跟我的紫色透明GAME BOY簡直的十分相襯。不過遊戲是一定對應GAME BOY COLOR的，沒有它的朋友要留意了。







故事簡介

經常想捕捉藍精靈的大壞蛋「加達」，利用呪語將所有藍精靈也困在他們的村莊內，其中只有一隻藍精靈能夠逃離厄運。為了救回其他藍精靈，他便要利用鎖匙，開啟房屋並進入不同的地方，尋找解除呪語的方法。

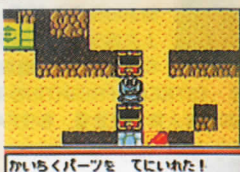
遊戲玩法

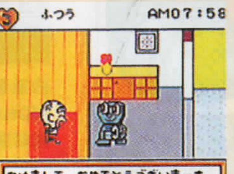
各位在遊戲開始時能夠取得一條鎖匙，這條就是開啟房屋的鎖匙了。不過它不開啟全部門的，就一定要完成那房屋內的世界，當中會遇到不少有用的道具和危險的地方，各位要小心點才好。在每版的最後也會有特別的道具要取或有BOSS出現，若取得道具給村莊上的動物後，便可取得另一條鎖匙了。而整個遊戲共分16版，各位要努力完成遊戲啊！

GB／SLG
發售商：HUDSON
發售日：8月6日
售價：3980日圓
期待度：☆☆☆

POCKET FAMILY GB2

最近剛於PlaysStation登場的遊戲《POCKET FAMILY》，現在又將會在GB上推出第2集。玩者在遊戲中是扮演一個擁有幸福家庭的一家之主，你要跟家中各成員和附近的鄰居好好生活，亦可為了他們而出外收集道具或捕捉動物成為家中的寵物。另外，由於本作是設有內置時鐘，所以各位可以在一些特別的日子上跟遊戲人物一起渡過。可是這個遊戲亦是要對應GAMEBOY COLOR的啊！





WS／RPG
發售商：サンライズインタラクティブ
發售日：預定10月
售價：4600日圓
期待度：☆☆☆

HAROBOTS ～ハロボッツ～





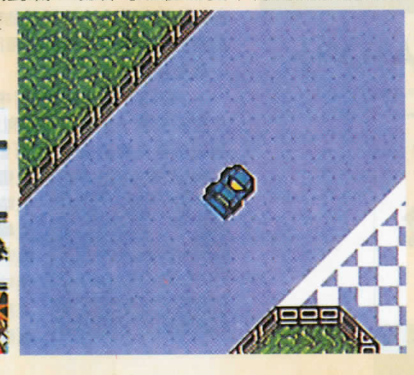


這次要介紹的遊戲，就剛與我在編輯部中發現的一個綠色圓形物體有關的，它就是在《機動戰士高達》中的可愛機械人「哈羅」了。玩者要在遊戲中訓練哈羅或和它一起冒險令它成長，當中會有「機械工具」協助成長。此外本作會有一些MINI GAME和敵人出現，相信將會令遊戲更加有趣。

GB／RAC
發售商：TAKARA
發售日：7月30日
售價：3980日圓
期待度：☆☆☆1/2

チョロQハイパーカスタマブルGB

親人失蹤也跟賽車有關？本作的故事內容就是這樣啊！主角為了找尋失蹤的父親，參加賽車比賽從而得到有關他的消息。遊戲有依照找尋父親作故事而進行的故事模式、以自己的實力來比賽的草地比賽，和跟朋友一起玩的通訊對戰。玩者可以從比賽中得到用來強化賽車的零件，到時可以改造出強勁的賽車來取勝了。

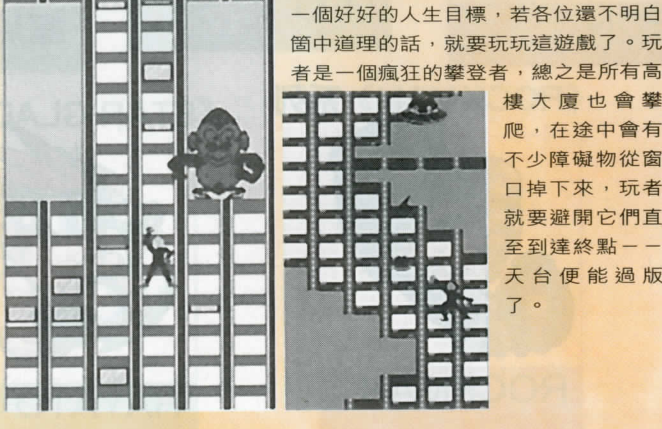


WS／ACT
發售商：日本物產
發售日：預定7月29日
售價：3800日圓
期待度：☆☆1/2

CRAZY CLIMBER



「不怕困難、努力地向前邁進」是一個好好的人生目標，若各位還不明白箇中道理的話，就要玩玩這遊戲了。玩者是一個瘋狂的攀登者，總之是所有高樓大廈也會攀爬，在途中會有不少障礙物從窗口掉下來，玩者就要避開它們直至到達終點——天台便能過版了。



吾盤又得！

第3次超級機械人大戰完全攻略本

第3次スーパーロボット大戦

第2次超級機械人大戰全攻略

第2次スーパーロボット大戦

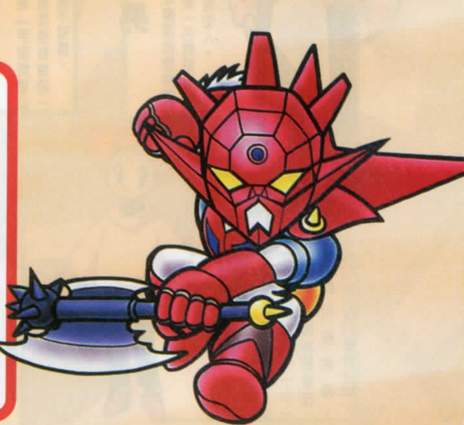
咁睇都得一！



一書兩睇，任君選擇

50蚊真係咁貴咩！計一計，三一得個三，六一得個六，買周刊要齊攻略睇怕都要60至70蚊，當然喺一本書過好睇好多啦！唔駛諗咁多，一定要買由《遊戲誌》出版嘅《第2次・第3次超級機械人戰完全攻略本》。

(內附《超級機械人大戰EX》全流程圖)



動畫新聞組

組長：天下一之無責任男

勇者之中的勇者‧勇者王降臨

《勇者王》敵友大分析(2)——人物編(前期)

《勇者王》將於8月1日起，逢星期日早上9:30分於翡翠台播出

在《勇者王》的故事之中，雖然機械人的比重是非常高，不過，人物亦是不可缺少的一環，因為在故事之中，人物之間的「情」是除了「G STONE」之外另一種不斷激勵着他們戰鬥的意念，當中有對長輩的愛、對朋友的愛、童真的愛、男女之間的愛，這些一切一切也是故事之中重要的部份。正因為人物也是相當重要的一環，所以，在今期便會為大家介紹一下在《勇者王》故事之中出現的人物。

有正必有邪，「GGG」的對頭「ZONDER」便是故事之中「GGG」的最大敵人，而「ZONDER」其實是一種地球之外的生命體，他們的目的是要地球變成他們的樂土，他們專門利用意志薄弱的人類，然後以「ZONDER METAL」控制他們。

GGG的成員

大河幸太郎

表面上他是「宇宙開發公團」的總裁，事實上他是GGG的指揮官，擁有着沉着冷靜判斷力的他正好是這位置的最佳人選，而GAOGAIGAR的「FINAL FUSION」(暫譯為『最終融合』)亦是要由他發出指令才能實行。

獅子王 凱

他本身是一個宇宙飛行員，然而一次在宇宙飛行之時上了ZONDER，凱的太空船被撞至完全粉碎，幸得GALEON所救，回到地球後被其父改造成再造人，能與GALEON融合成為「GAIGAR」。



天海 護

表面上他是一個普通的小學3年生，不過他實際上是從外太空域星「卡爾」來的宇宙人，他亦是GGG的特別成員，因為他本身擁有一種能淨化ZONDER和原種(故事後期出現的敵人)的能力。

白天鵝

她是GGG的系統控制員，而且亦是獅子王麗雄博士的助手，然而，她經常也說着一些夾雜着英語的日語，很是古怪。

猿頭寺耕助

他是GGG的任務是收集敵方的情報，而且他的智商竟達300，然而，不衛生是他最大的缺點。

獅子王麗雄

凱之父，本身是一個天才科學家，GS RIDER的開發和對G STONE的研究也是由他一人包辦。

卯都木 命

她是和凱青梅竹馬的朋友，而且現在更是凱的戀人。她在GGG的職位便是協助凱作戰的系統控制員。

火麻激

GGG的作戰參謀，他是一個不折不扣的「筋肉派」人物，凡事必先以「武力」解決，不過在「筋肉」的背後，其實他也是一個充滿愛心的人。

牛山一男

他是GGG的整備部的控制員，而且他本身便是一名對所有的機械也有超級興趣的人。

天海勇

護之父，他亦是「宇宙開發公團」的職員，然而他對護的一切(包括身世)毫不知情。

初野華

天海護的同班同學，而且她更是護的「小女友」，亦因為這緣故，她經常無辜捲入ZONDER的事件之中。

天海愛

在8年前，她和丈夫勇在北海道從GALEON口中得到「護」，而且將他撫養成人，視他如同己出。

ZONDER四天王

柏斯達

一直在管束着機界四天王的行動，然而，他正是在兩年前在首都近郊墮落而去向不明的「EI-01」，而且，他亦是機界向地球發動侵略的先頭部隊的司令官，其真身是機界31原種的「心臟原種」。

寶蓮瑪達

相信和「波洛尼斯」自同一星球的「寶蓮瑪達」，是掌管製造以車為型態的「ZONDER」，她亦是四天王之中唯一的女性。

比煞

他是專門製造以速度來作戰的「ZONDER」的戰士，他本身是「3重連太陽系」中赤之星上的戰士「SOLDATO J」，最後被戒道淨解，變回原來面貌。

班捷隆

他是製造重量級「ZONDER」的天王，然而，他本身是「3重連太陽系」中赤之星上的「J-ARK」電腦，最後被戒道淨解，成為了戰艦「J-ARK」。



波洛尼斯

他是一個充滿謀略的人，而且說話技巧了得，所有以列車型態出現的「ZONDER」也是由他製造出來的，至於他的來歷，相信他是來自「3重連太陽系」之中的紫之星。

第1話　勇者王誕生



前言

8年前的一個冬天，天海勇和天海愛兩夫婦在北海道旅行，一晚他們夜遊之時，遇上一隻從天而降的巨大白色獅子，二人正感到非常恐懼之際，發現在獅子口中有一名嬰孩，因為二人結婚多年乃是未有所出，所以天海愛便決定將這嬰孩養育成人，這嬰孩便是「天海護」。





本集故事內容

這天，天海護那班學生在老師帶領到達「彩虹島」(日本的垃圾島)參觀，然而，護的頭髮突然變綠，與此同時，他心頭湧起一陣不安的感覺，突然，彩虹島發出劇烈震動，而且更出現了一隻非常巨大的物體……







天海護和其他4名同伴被困在怪物後方，和老師及其他同學失散了……這時候，在東京灣海底深處，一群神秘人物原來正在觀察着事態的發展，而且，一頭白色的機械獅子企圖救出天海護，然而功虧一簣，更被冰封。





在千鈞一髮之際，一名神秘的再造人突然出現在天海護等人面前，不過，他也不能成功的救出眾人，最後，他竟然和白色巨型獅子融合，而且更和其他3部機體合體成為「GAOGAIGAR」，經過一番的激戰，「GAOGAIGAR」終於也將敵人消滅，而且更將其核心取出，可是，天海護突然全身發出綠色怪光，而且更飛到「GAOGAIGAR」面前，阻止他將敵人的核心部份消滅………

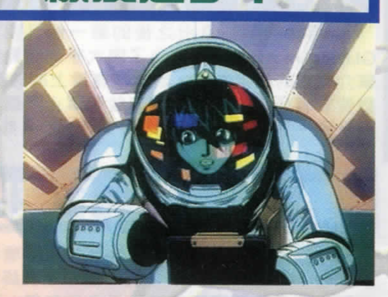




第2話　綠髮之少年

前言

兩年前，那時候獅子王凱仍是一名宇宙飛行員，然而，這次當他在宇宙中飛行之時，和一艘來歷不明的巨型宇宙船相撞，這次意外之後，凱被神秘的白色獅子機械救回地球，為了救回他的性命，其父將他改造成再造人，自此之後，他便成為為了地球的守護者。







本集故事內容

續上集，神秘的綠色少年在凱等人面前出現，而且，藉着他所唸出的神秘呪語，那個敵人的核心竟然變回一個人，這時候，神秘組織的人才知道敵方的「素體」原來是人類……





在救回被變成「ZONDER」的人類之後，天海護便消失在眾人面前，對於這次的事情，神秘組織的指揮官「大河幸太郎」感到非常迷惑。另一方面，離開現場之後的護回到家外，這雖然使天海愛感到非常奇怪，不過見到護沒有受傷，她也終可放下心頭大石。

回到基地的凱，因為剛才的強行合體，使其身體受到非常大的損傷，可是眾人卻沒有方法為他回復能量。另一方面，敵人又開始了新的行動，這次他選了一名失意的摔角手，敵人(ZONDER)的出現，使護又再一次的有所感應……

雖然乃未康復，不過為了對付敵人，凱唯有以負傷的身軀出戰，而且，更冒着會就此送命的危險作出合體，幸而，合體成功了，而且更將敵人擊倒，可是，到了這時候，凱的能量已經完全耗盡，眼見他快將步向死亡……突然，天海護又再次出現，而且當他一接觸到「GAOGAIGAR」之時，凱的能量竟然自動回復，這事又令大家對這「綠色少年」更加感到迷惑。





勝利的關鍵



組員：機動戰士MS

機動新世紀GUNDAM X

前言

相信在這期推出之後的第一個星期日，就是播映《機動新世紀GUNDAM X》的日子，為了讓大家先睹為快，筆者決定在此為大家簡單介紹它的故事內容。若大家有看上期的話，已對《GUNDAM X》的故事背景有所認識，不過故事並不單止環繞着戰後人們生活的事，還有提及到一直以來被稱為NEW TYPE的人類，

第一話——「月亮出來了嗎？」

經過第7次宇宙大戰，地球的生態環境受到嚴重破壞，有數以百億計的人口消失。15年之後，地球環境終於進入穩定期，繼續生存的人類正為着將要來臨的時代併命生存着，可是這個時代卻成為一個弱肉強食的世界。這時有一位少年卡洛特是以受別人委託來賺取金錢為生，他的身手被阿達尼迪社的人看上，並委託他將迪花從巴魯查手中救回，卡洛特接受這生意後便在晚上開始行動。

乘巴魯查的菲尼迪艦停下時潛，並順手到巴魯查的倉庫搜索，可是卻只有一支機動戰士控制器…就在菲尼迪艦繼續前進之前，他終於找到迪花，並救她離開巴魯查，不過當他帶迪花回阿達尼迪社的人時，迪花的表情顯得怪異，卡洛特見情況不妙，立即帶迪花離開，阿達尼迪社為了取得迪花，於是便出動MS來追捕，迪花便引導卡洛特找尋珍貴的力量，原來是舊聯邦軍的MS工場，在裏面竟存有聯邦軍的MS GUNDAM X。


◆在15年前的全面戰爭


◆GUNDAM X的一擊使地球發生最大災難


◆卡洛特以一人的力量能完整取得一部機動戰士

◆迪花的表情顯得怪異

◆GUNDAM X就在二人面前

第二話——「將力量交給你…」

取得GUNDAM X的卡洛特和迪花，雖然將阿達尼迪社的MS擊退，但是面對着趕到來的巴魯查兩部GUNDAM，可說是全無招架之力，於是卡洛特利用迪花作人質，成功離去巴魯查的追擊，怎料到這一戰卻給一群MS獵人看上，GUNDAM X更成為他們的目標，很快便立即追捕二人，由於敵人多不勝數，使到卡洛特陷於苦戰，巴魯查發現卡洛特受到眾MS攻擊，便下命作出支援，迪花便決定將力量給予卡洛特，此時從月亮來的一度光線，射進GUNDAM X的駕駛倉內，從而打開了機內的衛星系統，吸收了足夠能量的它，背後的反光鏡打開形成一個「X」字，並向那群MS獵人發射…可是事後迪花因感受到人類們的痛苦而發狂……

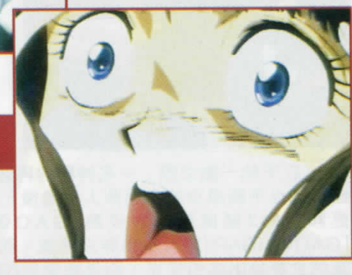

◆全無招架之力的GUNDAM X


◆以迪花作人質


◆GUNDAM X成為MS獵人的目標


◆陷於苦戰的GUNDAM X

◆GUNDAM X的SATELLITE CANNON一擊



◆迪花抵受不了人類們的痛苦而發狂

主要人物介紹



札美魯・尼特

他既是巴魯查的隊長，又是菲利迪艦的艦長，在15年前曾是聯邦軍的NEW TYPE士兵，可是身為GUNDAM X的駕駛者的他，因為他的一擊而令到殖民星墮落地球一事而感到後悔。現在他已失去NEW TYPE的能力成為普通人類，決意尋求NEW TYPE，並加以保護。



主要機體介紹

菲利迪艦

這艘海陸兩用的菲利迪艦有132m長；高47m；重6389；是屬於Alps級。它是由札米魯指揮的巴魯查組織之戰艦，並可乘載3-4部MS。



這個課長是宇宙的救世者──《課長王子》

WOWOW播放中
播映時間：逢星期四晚7時

人物簡介

吓？這究竟是一個怎樣的故事，一個身為一子之父的男人竟然是宇宙的救世者？對了，這便是新近推出的TV動畫作品《課長王子》的故事內容，在這個「SF」動畫作品之中，主角是一名叫「田中王兒」的普通中年男子，他現在是一個非常普通的「打工仔」，現職是一間工司中的課長，一天，一名叫「莉娜」的女子找他，希望他能夠再次拿起「結他」，為拯救宇宙而「重出江湖」。

原來「田中王兒」在未結婚之前，他是搖滾樂隊的成之中，而且他是一名非常出色的結他手，然而，在結婚之後他便放棄了這種生活，變成和現在一樣的「打工仔」，然而，在「莉娜」口中，「田中王兒」的結他聲便是拯救世界的重要工具，究竟這又是怎樣的一回事呢？(天下一之無責任男)



田中王兒

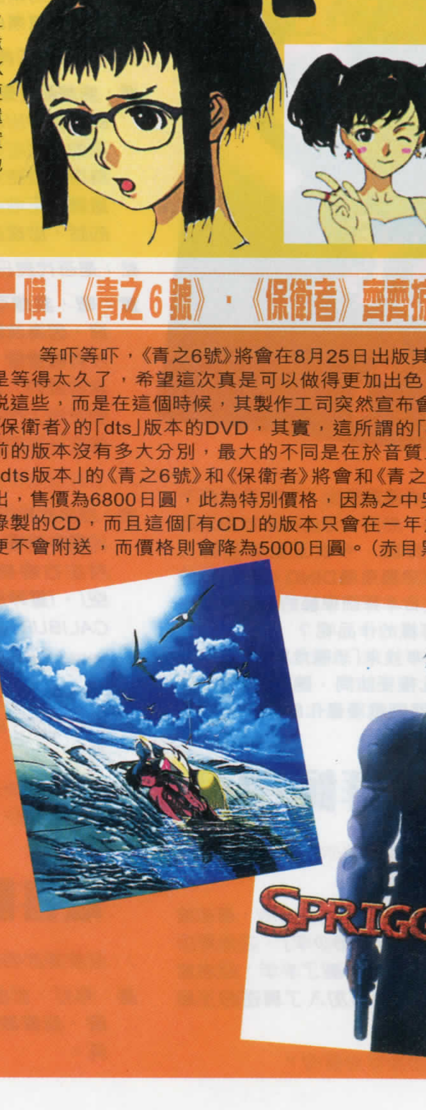
本來是搖滾樂隊「BLACK HEAVEN」的結他手，在結婚之後便沒有再彈了，而在莉娜的勸誘之下，他會否重拾結他呢？

田中弦

王兒和良子的兒子，他最愛看的便是特撮片集「FLYING FIVE」。

田中良子

她因為以前極之迷戀搖滾樂隊「BLACK HEAVEN」，所以便認識了王兒，最後還結婚生仔，就是現實的她使王兒放棄結他手的生涯。



年輕時的良子



莉娜

表面上她是一名普通的工司職員，不過，她的真正身份是和邪惡宇宙軍團作戰的正義軍少佐她找王兒的目的是要以他的結他聲拯救宇宙(吓？MACROSS SEVEN)。



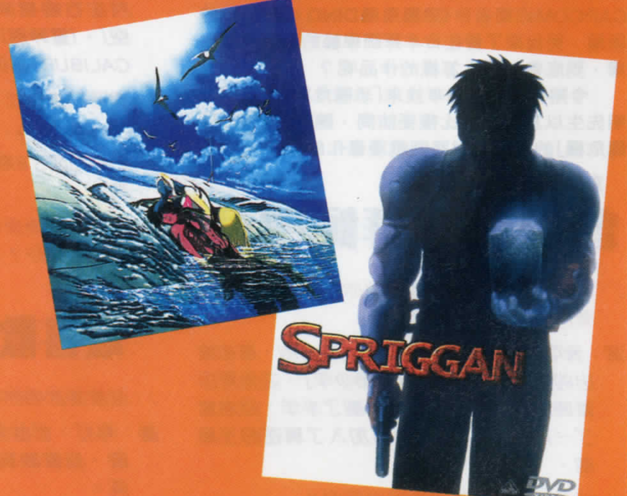
少女三人組

直屬莉娜的少女三人組，理論上她們三人的職責是監視王兒，不過，這三人經常也會引起麻煩呢！



嘩！《青之6號》‧《保衛者》齊齊掠水大行動！

等吓等吓，《青之6號》將會在8月25日出版其OVA的第3卷，真是等得太久了，希望這次真是可以做得更加出色，不過，今次不是說這些，而是在這個時候，其製作工司突然宣布會推出《青之6號》和《保衛者》的「dts」版本的DVD，其實，這所謂的「dts版本」其實和之前的版本沒有多大分別，最大的不同是在於音質上的大大改善，這「dts版本」的《青之6號》和《保衛者》將會和《青之6號》Vol.3同日推出，售價為6800日圓，此為特別價格，因為之中另外有一隻以「dts」錄製的CD，而且這個「有CD」的版本只會在一年之內生產，之後的便不會附送，而價格則會降為5000日圓。(赤目黑龍)



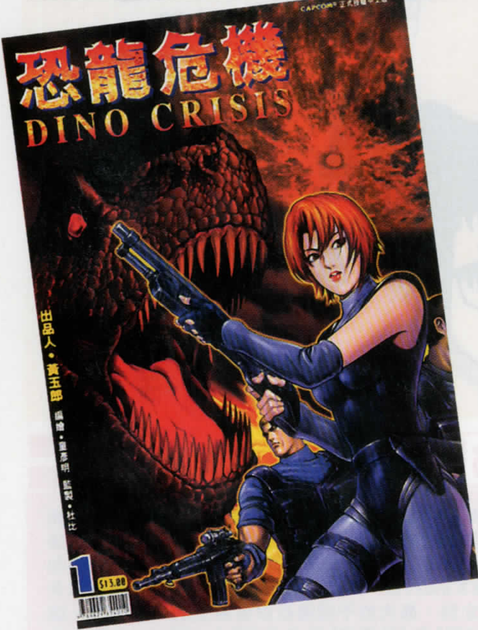


TEXT:J.J

從古代來到現代！從遊戲跳進漫畫！

CAPCOM正式授權《DINO CRISIS》中文版漫畫

恐龍危機
主筆「童彥明」專訪！



將電視遊戲改編成漫畫推出，在香港已經不再是甚麼新鮮的事情，然而香港的出版社向來都較着重於格鬥遊戲方面，今次玉皇朝便購入CAPCOM近期名作《恐龍危機DINO CRISIS》的版權，更找來了曾在日本拜師學藝的童彥明當主筆，到底會以一本怎樣的作品呢？

今期在下便很榮幸找來「恐龍危機」主筆童彥明先生以及監製杜比接受訪問，聽聽他們對「恐龍危機」的看法、對將遊戲漫畫化的觀點。

童＝童彥明　　J＝J.J　　杜＝杜比

曾於日本拜師學藝

J：首先，想請教一下童彥明你過往曾推出過甚麼作品？

童：我可以說是在文傳的EX-AM出身的，最初推出的精裝漫畫作品叫「念動少年」，之後便由當時的公司保送到日本受訓了半年，回港寫了一段日子EX-AM後再加入了現在的玉皇朝。

J：當時你是在哪間出版社受訓的？

童：當時我和其他受訓的人是一起去了寄住新谷薫的家當助理的。

J：是否即是「基地88」的那位新谷薫先生？

童：對，當時我們是一起住在新老師家中的，其實所學的東西是要靠自己摸索、靠自己去感受這種氣氛的。

杜：是否會和香港有很大分別？

童：我想那主要是態度上的分別。雖然在香港當助理也會出現助理等主筆發稿的情況，但日本的助理在等稿時是會很端正的坐着，一有稿可以做便馬上埋頭苦幹的做，到做完又會繼續端正地坐着等下一份稿，而且主筆未睡的話，助理是不可能有機會去睡的。

杜：是否代表日本的師徒制比香港還厲害？

童：嗯，我想可以用打杖來形容助理的工作情況，因為我試過有好幾次都要接近40個小時才有機會睡，但這其實已經是優待了來自香港的我們，當地的助理會更誇張的，不過即使沒有工作交給我們的時候，我們亦只能守候在日本助理的旁邊，不能比他們早睡的。

J：那麼回來香港之後又如何？

童：回來初期仍然是主力在EX-AM以及一些短篇的電影漫畫，之後寫了「1 ON」半年，98年9月左右過檔來到皇朝，先後參與過「孫悟空」、「靈神劍」及「超人」，不過「靈神劍SOUL CALIBUR」就仍未出街，未SOUL得住。

J：是否已經完成了一部份的工作？

杜：不是一部份，我們花了三個多月時間製作，已經完成了8期書，現在仍與日本商討某些問題。

J：是否再之後皇朝就找了童彥明你負責今次的《恐龍危機》？

童：是的。

最喜歡玩育成 SLG

J：那麼童彥明你本身其實會否有打機的習慣？

童：有打，但並非到那種甚麼遊戲也會玩的階段，但喜歡玩的遊戲仍會花上很多時間去玩。

J：平常最喜歡玩哪類型遊戲？

童：遊戲的話我會首選《WINNING ELEVEN》，類型方面則偏好有育成成份的SLG如《創造職業球會》、《三國志》及《怪物農場》等，反而《BIOHAZARD》式的遊戲我就只玩過《BIOHAZARD》，其他如《盜墓者》甚至《DINO CRISIS》都只是看人家玩的。

J：為甚麼會這樣呢？

童：因為自己覺得不夠人家快爆機的話就會沒趣，尤其是這次在正式打之前已有機會看過遊戲的爆機，於是就更難提起興趣去玩了。

工作改變對遊戲的觀點

J：可否談談你在接下這次《恐龍危機》漫畫版主筆的工作前和後，這遊戲的看法有沒有甚麼改變？

童：接觸這遊戲之前我一直以為這遊戲會講述如何複製DNA，但原來卻是第3能源，這是自己所意想不到的，至於對遊戲本身的感覺是做得相當美，很多細微的地方亦做得很足，只不過我認為這作品是有着一定程度的試驗性質，否則應該不只得一張CD-ROM，或者會是兩隻碟、又或是有較多恐龍、較多版數，若這真的是個試驗性質的作品，我會覺得已經做得很好了。

J：你自己會較喜歡作品內的哪個人物？

童：我相信不論是遊戲或漫畫中都一定是女主角了，因為她是玩者的化身，外表又相當美，代入性會比其他人物大得多，其他兩人都只是輔助為主，沒有甚麼特別的戲份。

J：那麼在兩個配角之間又較喜歡哪一個？

童：以性格上應該最突出的會是那黑人，設定上他較為搞笑，加上女主角太過聰明，感覺上沒有太大的特色，而黑人在對白方面較易處理，但隊長角色在漫畫版中因為亦相當重要，所以亦不會忽略了他的。

J：怎樣重要呢？

童：因為在往後的故事中，隊長會表露出遊戲中所沒有的另一個身份……詳細的還是看漫畫版吧。



J：聽起來你這個漫畫版會和遊戲版之間有着不少的不同之處呢。

童：在故事後期應該會有很大分別的，因為若照遊戲



的流程去寫的話，應該只能寫一個很短的故事，若漫畫版只是不斷搞一些驚嚇場面鋪排恐龍如何出來嚇人的話，相信也會很悶，所以由第二期開始我們會開始寫隊長表露出他的真面目，反而是博士與其餘兩人一起並肩作戰……我相信會有較多人希望看到這樣的分別。

J：那麼現時預計中這本漫畫版會推出多少期？

童：預計中是八期，但最主要還是看銷量；以雙周刊來說，我估是很難靠遊戲的名氣來帶起全本書的了，說到底我們第一期推出時已差不多是遊戲推出的一個月後，所以我們會着重在故事及畫功方面，希望利用這些元素來吸引讀者追看下去。

J：現時心目中的理想銷量是？

童：我希望會比「孫悟空」的時候更好吧，但我最希望的還是長期的銷量，因為第一期的銷量很可能是來自遊戲的名氣，但如果第二、第三期之後能維持下去的話，就代表是讀者認同了我們的水準。事實上我會喜歡第二期多於第一期的，因為第一期要跟遊戲版的劇情，內容亦只是純粹以恐龍來嚇人，而且在控制室之內，不能好好發揮出驚嚇元素，但第二期就會進入森林，故事方面亦能漸見複雜。

改編遊戲漫畫的苦與樂

J：對於第一次接手將遊戲漫畫化的工作，你會覺得這類漫畫有甚麼好處和難處？

童：以《恐龍危機》這類作品來說，會比將一般格鬥遊戲漫畫化更難，因為格鬥作品通常沒有甚麼故事，以打為題材的話可以天馬行空任寫任畫，但這作品則要花很多時間在故事及場面設計上，所以應該會比格鬥遊戲吃力得多；至於好處則是對於一些已經玩爆了遊戲版的人來說，對場面的代入感或是對角色的投入感都會大得多，讀者會較易投入在女主角的冒險旅程中。

J：但在構思橋段方面會否較為輕鬆呢？

童：最初我也是這樣想的，但因為漫畫的故事要比遊戲複雜，橋段亦要更多，如果照搬的話就太淡了，遊戲中加起來才只得四人，設定上又是困獸鬥，這對於度橋是有一定難度的。

J：既然你剛才已表示過遊戲中會有新的橋段，那麼有會否有漫畫版中的原創角色及恐龍呢？



童：如果是恐龍的話，第一期就已經會有一隻冠龍了，因為在我們的理解中，第3能源既然有穿越時空的能力，其實應該是有可能出現任何恐龍的，只不過要有足夠殺傷力的話，種類可能就只會集中在暴龍、速龍之類，若有適合的場面時，我也會嘗試加入一些其他種類的恐龍，但若要夠驚嚇的話，始終也是離不開暴龍、速龍的。

沒有風位的日子

J：那麼在製作上，這本《恐龍危機》會否有甚麼是有別於一般你們平常所畫的漫畫？

童：一般的漫畫是會以打鬥為主，以做景的人為例，他們慣常所做的是對手一拳打過來，拳的周圍要加風位線，地面亦會掀起一陣陣煙，背景可能會再有雷電交加的效果，但這些全部都不適用於這本漫畫，這本漫畫只會有很多室內景，強調的是如何側線加重灰暗的氣氛，這都令景手覺得比平常難做，反而人物方面因為較少打鬥動作，可能會易畫一些。

J：不過畫恐龍會否令景手們感到頭痛呢？

童：這反而難不到他們，因為他們一向也要畫動物的，而之前亦間中會有一些漫畫是需要畫恐龍的，加上我在起稿時已盡量畫得仔細一點，所以他們畫起來不會太難，倒是室內景或需要氣氛，因為香港漫畫有別於日本漫畫，日本漫畫可以落真網，香港用的是影印網，出來的效果會很差，所以我畫的時候亦會盡量避開一些太複雜的室內景。

J：在漫畫及遊戲版之中，你印象最深刻的場面會是哪個？

童：首先說遊戲版吧，我最深刻的一幕，是暴龍在直升機場咬斷直升機的一幕，雖然早知道恐龍正在迫近，但牠突然衝破牆壁來到，更將直升機咬斷，實在是相當有迫力。

J：那麼漫畫版暫時構思中最喜歡的場面會是？

童：我會較喜歡第二期時暴龍出現在吊橋前的一幕，雖然第一期主角們面對大群速龍的一幕亦不錯，但吊橋的一幕始終是回到郊外景，看起來無助感會較大。

J：遊戲版中道具是可以隨地拾到的，這一點在漫畫版中會否有特別的處理？

童：暫時來說主角們只需要去找通信器，子彈或開門之類就沒有篇幅去交待了，不過亦會用回遊戲中以吊索爬上通風口的劇情。

J：對現時的質素滿意嗎？

童：我看得出助理們都放了很多心機去畫，只是彩稿方面希望能有更佳的效果。

J：最後可否為那些曾玩過遊戲版的人說句話？

童：相信當這本漫畫推出時，大家應該已經打爆了這遊戲吧，但我覺得當各位看過這本漫畫後，應該反而會有更大的新鮮感，始終遊戲中出現的恐龍會有所限制，人物關係亦不會過份複雜，但在這本漫畫中就會有齊驚嚇及人性的元素，令整個故事更有立體感，我相信不會令玩過遊戲版的人失望的。

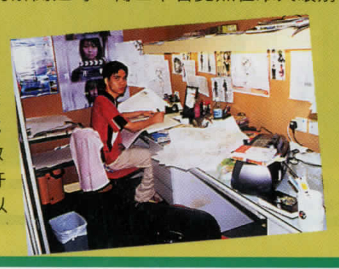
J：很多謝你在百忙中抽時間接受我們的訪問。

漫畫版《恐龍危機》故事大綱

美國的非主流科學家——卡古，致力研究一種"完全無污染能源"，但不幸在意外中死亡……

三年後，卻有美國情報員發現卡古博士在敵國一小島內正進行研究工作，為了維護國家利益及防範敵國陰謀，美便派出四人小組前赴該小島調查，豈料，在該小島內所遇見的竟是史前巨獸——恐龍。

列天娜(女主角)、隊長基奧及隊員力克，進入未可預知的世界，正面臨生死存亡之際，博士卡古卻出現眼前，這時眾人正被速龍追捕，相信一切謎團可解開之時，博士卡古竟然在眾人眼前消失……



一切一切已非三人所能理解，他們可能做的，或許只有坐以待斃……

童彥明《恐龍危機》親筆簽名畫

在訪問結束後，我們很榮幸能得到童彥明先生繪畫了一張女主角「列天娜」的親筆簽名畫送給《遊戲誌》的讀者。各位只要將個人資料連同對看過漫畫版《恐龍危機》後的感想寄來「灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓」，並在信封面註明「索取童彥明親筆簽名畫」，便有機會得到這張獨一無二的簽名板了。

名額：1名
截止日期：1999年8月12日
公布日期：1999年8月26日(第108期《遊戲誌》)

送







第一屆香港漫畫節

第一屆香港漫畫節

會場剪影

「第一屆香港漫畫節」以及「第十屆香港書展」經已完滿結束，今期在下便在此花少許版位，和各位一起重溫兩個展覽中的片段……

玉皇朝

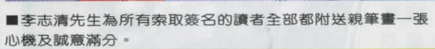


■玉皇朝在漫畫節中佔盡地利，張開雙手的龍神霸氣異常。



■玉皇朝這次的精品策略可算大獲全勝，多款限量發行的商品都被搶購一空。





■李志清先生為所有索取簽名的讀者全部都附送親筆畫一張，心機及誠意滿分。

■十大秘寶之首——1：1天晶，真材實料，絕無取巧

天下



■天下以2層樓高手持驚寂的神鋒為生招牌，老遠就可以認出這是天下的攤位。



■開信刀仍是各漫畫社的主力商品，而漫畫迷亦樂於購買。

風雲十週年精品巡禮

■風雲十週年精品巡禮，眼看手勿動。

文化傳信





■以中華英雄作為號召，文傳的攤位同樣是大排長龍。



■除文傳本身的攤位外，亦有另一個名為「中華樓」的攤位，賣的當然全部也是中華英雄的商品了。

鄺氏



■為了宣傳新作「桌球王」，鄺氏在會場內設置了一張桌球枱，間中還會開局比試。

SNK



■SNK當然不是漫畫公司！但既有拳皇99，再加上與SCEH合辦餓狼比賽，吸引力絕不比漫畫公司為低，可惜很多試玩都只招待會員，實在恨死不少人

遊戲誌



■漫畫節這種大日子當然不會缺少我們吧，一系列攻略本以推廣價發售，吸引了不少到場人仕。

突破



■突破在會場內舉辦了一個「角色扮演比賽」，令會場內不時也會見到前來拉票的角色扮演者。

第十屆香港書展

第十屆香港書展

天行社



■第一次參展的天行社一如所料異常成功，幾乎是會場中唯一長期需要排隊的漫畫公司。

■雖然拳皇99膠面特別版未能如期推出，但據李中興先生說，其他商品仍異常受到歡迎，其中首選「八神庵複製原畫集」。

■除了本地漫畫外，藤原先生的《西遊記》中文版亦以電腦水墨的高水準畫面成為天行社的另一暢銷商品。

文化傳信



■雖然《FELL 100%》第11期未能如期推出，同時參加漫畫節及書展的文傳，仍然有大批支持者。

■漫畫主筆的簽名會可能經常也會有，但徐克的簽名會就可遇不可求了。

■不要以為徐克只會拍電影，畫公仔他也有一手的。

海洋

■海洋在書展首日佔盡風頭，可惜當木製1：1天下與世界售清之後便開始後勁不繼。

晶英



■JA的商品雖然不少，但反應就似乎較其他漫畫公司遜色。

香港東販



■東販今年推出的新商品數目不多，較有特色的是那本數百頁的「福音戰士」漫畫版合訂本。

遊戲誌



■遊戲誌在書展亦有參展，而在會場中優先發售連破碎虛空版《PC PLAYERS》更是搶購貨品。



COMICS ZONE 日本篇



すき。だからすき

（譯名：喜歡！因為我喜歡！）vol.1

作者：CLAMP
出版社：角川書店
售價：400日圓

「好像」久久未有新作出場的「CLAMP」(？)，現在終於有兩套新的漫畫登場，其中一套就是以下介紹的──《すき。だからすき》。故事是說一位名叫「旭ひなた」的女孩，雖然不是生長在單親家庭(是真是假無從得知)，但由於雙親工作的關係而經常不在家，只得她一個人住在一間很大的家，性格可說是極之孩子化，喜歡收集熊人毛公仔，經常被其他同學取笑，而她家中隔鄰的一所大屋向來是沒人住的；不過後來在一個風雪的晚上，她看到隔鄰的屋有燈光，於是她便爬過去看，就在落地的一刻，看到了一位中年男性出現，而該男性亦很有禮的接待她，於是ひなた便喜歡上她。翌日她回到學校準備新學期時，才得知昨晚所遇上的中年男性竟就是她的新班主任，名叫「麻生史朗」，自此之後，她便很多時找老師一同上學、放學、甚至是做晚飯給他吃，當然同樣亦受到不錯的對待及回應，那之後這段師生單戀會發展成如何呢？那便要再看下去才知了！

《本週正書推介》

大空港 vol.1

作者：城アキラ、野口賢
出版社：集英社
售價：505日圓



故事說在未來的日本，由於亞洲經濟的急速發展，自然航空事業亦需要有一個充份的負荷量，因此日本在關東的羽田沖興建了一個新機場，並名為「京濱新國際空港」。同時在開幕第一天，本故事的主角「里中翔」上任「大日本空輸」在京濱新國際機場第一旅客課的Chief，不過就在第一天便發生事故。大日本航空公司的一架訓習機，在機場上空教官突然昏迷，而餘下的訓練生又只是第一次作單獨飛行，連降落也不懂，在連控制塔台也束手無策時，里中便強行用公司與航機之間的無線電與訓練機通話(這本身是非法的)，並誘導其降落，在開始降落時出現大雲層，令訓練機不能使用視界降落(盡量不利用儀錶來輔助降落)，於是里中便立刻招喚機場內所有其他客機將引擎推力加至最大，將低空雲層驅散，最後訓練機成功落陸。自此之後，機場內亦發生很多時，例如：有中國人偷渡入境、在機上發生乘客騷動事件……等，但都能一一解決。為何這麼容易呢？事實上故事主角里中翔，原是日本航空自衛隊的戰機機師，擁有很好的觸角力和應變能力。

金田一少年之事件簿 短編集 4

原案：天樹征丸
原作：金成陽三郎
漫畫：佐藤文也
出版社：講談社
售價：524日圓（不連稅）

如果你嫌長篇連載的《金田一》節奏不夠明快的話，相信此短篇集系列就一定能夠滿足閣下。自推出至今這次已是第四作，它主要是將各長篇連載之間的短篇故事收錄起來，像今次的《金田一二三的冒險》、《消失在白銀的贖金》、《菲林中的不在場證明》和《殺人餐廳》都很有看頭，不過遺憾地沒有明智的份兒。

真·女神轉生 CG 戰記 丹迪之門（1）

原作：牧野修
漫畫：亞熱夏央
出版社：ASPECT
售價：571日圓（連稅）

以《女神轉生》作為題材的漫畫以往曾經出過數輯，但是這次要介紹的《CG戰記》則有點不同，它利用推出了3輯的Trading Card作為賣點，把咭片內的神魔特性溶入故事中非常有新意。主角段出林太郎外表只是一名普通中學生，但在機緣巧合下獲得特別的惡魔咭片，遂令自己和好朋友千惠捲入與神秘組織之間的紛爭中，後來千惠不幸被敵人所殺，為救回其靈魂主角唯有和組織劇戰到底。

新武者高達

武者戰記 光之變幻編

作者：神田正宏
出版社：講談社
售價：400日圓



在BOM BOM連載的《新武者高達 武者戰記 光之變幻編》終於有單行本推出，書中收錄了99年1月至6月號的內容。其故事同樣以武者高達為主，世界經過長時間的和平後，一隊自稱為天魔軍團的惡黨出現，並在各地引起混亂，於是頑駄無國便成立了「機動烈士隊」，去討伐這些惡黨，途中神秘孤獨的武者WING ZERO出現，令到「機動烈士隊」感到苦惱，可是他卻隱瞞着一個重大秘密，他就是年紀輕輕的羽丸，雖然羽丸本身知道這事的存在，但卻繼續隱藏身份，當一次與妖術師哈多拉戰鬥時，終於為救自己的妹妹而現身…


TEXT BY MS & 山寺良牙 & 福田



聲優志望者：小璘 & 山寺良牙

Voice File Vol.6

綠川光（Midorikawa Hikaru）



出生日期：1968年5月2日
星座：金牛座
身高：173cm
血型：B型
出身地：栃木縣大田原市
興趣／特技：逛街、玩電腦
所屬藝能製作公司：青二Production
代表作：《新機動戰記ガンダムW》ヒイロ・ユイ、《卒業M》新井透吾、《ふしぎ遊戲》鬼宿、《SLAM DUNK》流川楓、《倒凶十將伝》瀬具十斗、《ルナ2~エターナルブルー》ヒイロ、《LANGRISSER V ~THE END OF LEGEND~》シグマ

簡介：於今期開始一連五期，我小璘將會介紹在《卒業M》中，由配演五位主角的聲優組成之組合——「E・M・U」的成員，而今期首先介紹的，就是配新井透吾的綠川光了！

因看完《高達》的動畫而想成為聲優的綠川光，對他來說希羅一定是他喜愛的作品。原來在不知不覺間，他的聲優生涯已在今年踏入第11年，他曾配過很多不同種類的角色，當中不乏樣子英俊、性格冷酷的美少年。他是非常留意人的聲線，特別是聽起來是性感的，所以他很喜歡置鮎龍太郎的聲音，亦曾經為有關聲線的話題在《卒業M》的電台節目中作出示範。由於他對性感的聲線很有「研究」(？)，因此有時在聽他的配音時也不難聽到其演繹流露着性感的味道。另外，他對很多事物也感到興趣的，例如曾與石川英郎一起研究過G-SHOCK、玩《TAMAGOCCHI》，甚至最近出版由他負責監修的同人誌等，真的十分廣泛呢！

Voice File Events & Information

讀者又多一個選擇

相信一直有留意著聲優該誌情報的話，應該會知道有一本名為《アニラジグランプリ》(Ani Radi Grand prix)的雜誌，以往這類『注重介紹聲優在晚上或深夜的電台播放節目』只有她一本，所以佔有很高的地場位置；不過現在終於有對手出現了，那就是由德間書店所推出，並可說是由《Voice Animage》演變出來的新雜誌，名為《Voice Radimage》。於早前推出了第一期，內容方面當然就正如書名一樣，集中介紹有關聲優所主持的電台節目，而今次第一期的特集，就介紹一個電台節目是怎樣製作出來的，就算不是想成為聲優之人，也可借機看看，好讓也了解一下香港的電台節目的製作方法，因為基本上也是大同小異的。

Voice File CD Data Release



—Rhapsody— in my dream／永野愛

發售商：BANDAI Music Entertainment
編號：APDA-251
發售日：1998年4月21日
價格：1020日元

最近多數在遊戲中活躍的聲優——永野愛，事實上很久之前便已曾推出過一隻Single，就是這隻《—Rhapsody—in my dream》，可能是她的性格及聲線屬比較活潑的一類，所以連第二首曲《sweet》在節奏和感覺上也是比較快，雖然是這樣，兩首歌曲的歌詞內容，也是描述一些較為開心和快樂的愛情故事。

（山寺良牙）

戀愛之奇跡／千葉紗子



發售商：Sony Records
編號：SRDL-4585
發售日：2月27日
價格：816日元

同樣也是最近多在遊戲中活躍的聲優，而這隻Single《戀愛之奇跡》，事實上就是PlayStation戀愛育成模擬遊戲《めぐり愛して》(相敘相愛)的主題曲(是否將這介紹放在「樂園莊」會較好呢？)，而她亦在遊戲中配演角色，歌曲方面，既然是戀愛遊戲的主題曲的話，那內容當然亦是與愛情有關的，說到以前未有男友時便被別人看，現在有男友後，便感受到他的愛護與關懷，並且要一直的留在他身旁。

（山寺良牙）



IDOL SHOT!

TEXT：MARKS

清爽感覺 中島禮香

PROFILE

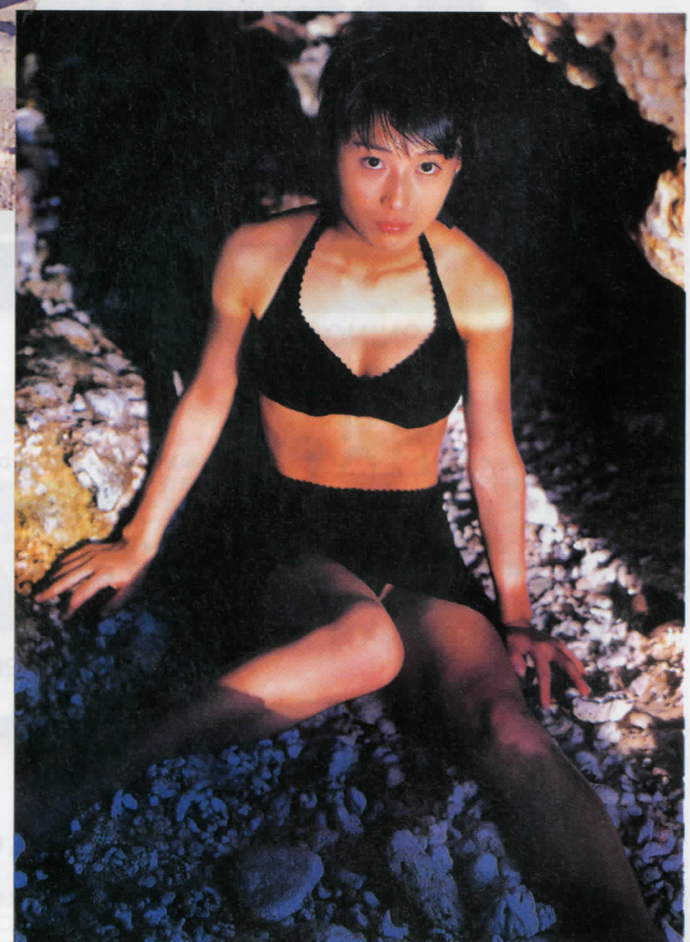
姓名：中島禮香/Nakajima Reika
出生日期：1981年3月6日
年齡：18歲
出身地：愛知縣
星座：雙魚座
身高：154cm
血型：B型
三圍：B85 W56 H82
興趣：料理、音樂鑑賞
擅長：網球、游泳

雖然中島禮香不是甚麼出名的女名星，但她的清爽面孔成為不少IDOL雜誌的拍輯對象，好像有「BOMB」、「Doki」、「UP TO BOY」等，她更會為於27日推出的「Tokai WALKER」做封面女郎、而24日推出的「B.L.T」亦會有她的報導，另外今年二月，她推出了一本「MOMENT」的寫真集。

中島禮香除了曾在98年為東芝拍攝一輯「NEO-BALL Z」的廣告外，亦演出過舞台劇—「BOYS BE ALIVE」，以及PlayStation遊戲—《歐亞列車殺人事件》，現在於逢星期五日本電視台的深夜節目「まねキン」中演出，而8月15日更會在博品館劇場中所舉行的Special Event—盛夏之Queen's Avenue 1999中演出，其中不單有中島禮香，更會有14位美少女同場演出。



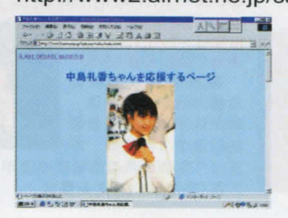




星之網

中島禮香小姐應援PAGE

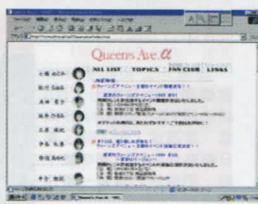
http://www2.airnet.ne.jp/sakurai/reika/index.html



這網址不單將中島禮香的資料分門別類，而且都頗為詳細，但只可惜在雜誌方面沒有近數月的期數記錄。不過當中更有中島禮香的EVENT照片，以及詳細的LINK LIST。

Queen's Ave.α

http://home.att.ne.jp/red/QueensAve/nakajima01.html



雖然這個並不是中島禮香的個人網址，但當中的資料卻十分齊全，不單有曾經演出或參與過的工作LIST，以及曾為哪一本雜誌都一一列出。另外，當中亦有詳盡EVENT LIST。



ark



樂評分：9分

主唱：L'Arc~en~Ciel
發售商：KI/OON RECORDS
編號：KSC2-282
發售日：7月1日
價格：3059日圓（連稅）

如果要講現在最當時得令的日本樂隊，大家一定會想起GLAY和L'Arc~en~Ciel，雖然他們的出身與音樂性並不相同，可是最終形態卻近乎一樣，由搖滾味十足的Visual系組合演變成白紙那般，大Pop特Pop勁玩Ballad。他們真的是視像系嗎？筆者覺得兩者在初期都只是有化濃妝的習慣，不過音樂路線就和現今的所謂「正統派視像系」有點不同。

先説説這張《ark》，明顯地隊長tetsu把樂隊的音樂取向變得更大眾化，雖然以前都算是Pop Rock，但是在這隻碟裏大路歌曲真的比比皆是，像細數張碟作品《DIVE TO BLUE》、《Pieces》甚至《Driver's High》和《What is love》等都是正路的Laruku歌，易上口之餘亦頗有可觀性。當然，ken的淒美旋律與及hyde的快歌使唱片不致於一面倒「通俗」，尤其是《forbidden lover》和《Butterfly's Sleep》簡直令人聽出耳油，這些歌曲之強烈對比和當年X JAPAN的不惶多讓，而它比《ray》好賣的原因當然是和收錄了近期大熱的《Pieces》有關。（福田）



ray



樂評分：9分

主唱：L'Arc~en~Ciel
發售商：KI/OON RECORDS
編號：KSC2-283
發售日：7月1日
價格：3059日圓（連稅）

聽過《ray》很多遍，感覺上整張唱片頗有舊世代Laruku感覺，因除了《HONEY》和《snow drop》外其餘歌曲都很灰，這更令FANS懷念以往sakura時代的歌曲。如果説《ark》給予人希望，那麼《ray》則有點通往地獄的列車，不論是《trick》、《It's the end》和《薔薇之淚》等也有這種體會，但事實上極有印象的非單曲作品真的沒有，這可是《HONEY》與《花葬》確實太正，但自一年前起已聽過太多次，有點膩了。亦因如此，筆者認為《ray》輸了一個馬鼻給《ark》。

很遺憾，現在已找不到《the Fourth avenue cafe》及《Shout at the Devil》等超正歌。（福田）

7月份New Release推介

日本POP DISC

SECOND MORNING

主唱：MORNING娘
發售商：ZETIMA
編號：EPCE-5025
發售日：7月28日
價格：3059日圓（連稅）

MORNING娘第二張專輯，收錄了《真夏之光線》和《抱緊HOLD ON ME！》等共12首歌，雖然福田明日香經已離隊，可是仍不損組合的受歡迎程度。

Viva La Revolution

主唱：Dragon Ash
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-60400
發售日：7月23日
價格：3045日圓（連稅）



現時人氣十足勁旅Dragon Ash的第三張大碟，走着hip hop路線的它在日本可謂毫無敵手，單是碟內的《Let yourself go, Let myself go》和《Grateful Days》已令很值得買。

GAUZE

主唱：Dir en grey
發售商：EAST WEST JAPAN
編號：AMCM-4440
發售日：7月28日
價格：3059日圓（連稅）



有着極重X JAPAN影子的Dir en grey，這隻大碟收錄了出道以來由《殘-ZAN》以至《予感》的5首細碟作品，且看它能否像Indie時期《I'II》那般強勁吧。

Higher and Higher！

主唱：DA PUMP
發售商：avex trax
編號：AVCT-10062
發售日：7月28日
價格：3059日圓（連稅）

形象上可説是男性版的SPEED，這4名沖繩小子繼續為大家帶來Dance Music，充滿活力的演釋令歌曲更添朝氣，連同純音樂總數達20首曲目的確很有吸引力。

RUMBLE

主唱：THEE MICHELLE GUN ELEPHANT
發售商：HEAT WAVE（日本COLUMBIA）
編號：COCP-50132
發售日：8月6日
價格：2854日圓（連稅）

若論曝光率而言，THEE在音樂專門誌確實是常客之一，這張專集輯錄了它過去的3張Maxi Single和大碟未收錄曲，如果你對它的認識不深不妨趁現在開始聽聽。

the Sound of Carnival

主唱：久保田利伸
發售商：SONY RECORDS
編號：SRDL-4641
發售日：7月28日
價格：1020日圓（連稅）



自《AHHHH！》以來很久也沒有聽過KUBOTA的歌了，為填補樂迷空虛他於是一次過推出兩張Single，這首日劇《獨身生活》的主題曲旋律屬於較慢的類型。

世界在這手之中／Heat of the night

主唱：相川七瀬
發售商：MOTOROD（Cutting Edge）
編號：CTCR-40020
發售日：7月23日
價格：1260日圓（連稅）

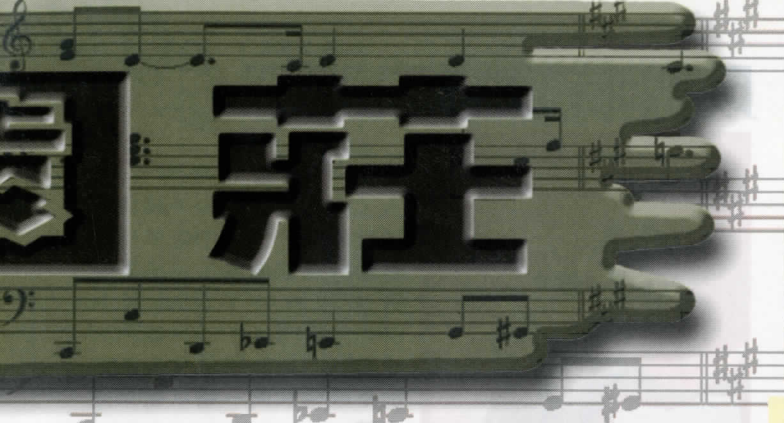
變成金髮女郎後這是相川的第二張細碟，雖然外表改變了可是歌曲仍是走二極路線，兩首主打歌都是典型的硬朗搖滾作，至於第三首《THANK U》則是慢歌。

為何…

主唱：Hysteric Blue
發售商：SONY RECORDS
編號：SRDL-4644
發售日：7月28日
價格：1020日圓（連稅）



經唱片公司的密集式宣傳加上自己努力，HB終於憑《春~SPRING》向第一線邁進，今次除了是日劇歌曲外旋律亦相當不俗，相信他們應有一番作為。



想見到你／井上涼子

發售商：Datam Polystar
編號：DPCX-5028
發售日：3月17日
價格：1050日圓（連稅）

樂評分：7分



喜歡玩Sega Saturn戀愛育成遊戲的玩家，相信會認識或聽過《Roommate～井上涼子～》這個遊戲系列，在不久之後她亦將會登陸到PlayStation上，而在早個月前，在Sega Saturn上曾推出過一隻名為《涼子のおしゃべりルーム》(涼子的交談室)的人物遊戲碟；至於今次所介紹的就是這遊戲碟的主題曲，首先第一首《あいたかった…》(相見你…)，內容是描述一對離開很久的戀人，其實兩方均十分掛念著，現在再次會面，於是便到處去，過著開心快樂的日子；之後第二首《Birthday song》，內容基本是說以往只有你一人過著生日，十分寂莫，但現在有涼子陪在你身邊，無論是快樂的事或是憂心的事，她也會與你在一起。（山寺良牙）

心跳回憶 Drama Series Vol.3 啟程之詩 so long～藤崎詩織 2～

發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-11
發售日：6月25日
價格：2854日圓（連稅）

樂評分：7分

今次《啟程之詩so long～藤崎詩織2～》是其關連產品CD Drama系列的第二作，故事將會延續「藤崎詩識1」，收錄2月17日到滑雪場玩～3月1日畢業典禮之間的故事，內容當然亦是藤崎詩織對於主角所持的感情和愛情，到最後畢業典禮當天……。此外本碟亦同樣附有CD Extra，內容收錄了《啟程之詩》內的名場面，初回限定版是Picture CD；另外亦會收錄一個超立體聲的短話劇，這個超音聲一定要用耳栓來聽才能感受到其效果。（山寺良牙）



FRONTIER

主唱：中谷美紀
發售商：WARNER MUSIC JAPAN
編號：WPC6-10026
發售日：7月28日
價格：1300日圓（連稅）

用「演而優則唱」來形容中谷美紀估計沒有人會反對，這位在藝能界負有盛名的女演員以演釋坂本龍一的歌曲為主，今次她還擔任填詞的工作。

after school

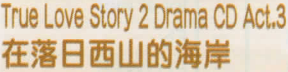
主唱：Whiteberry
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL-4566
發售日：8月4日
價格：1529日圓（連稅）

真佩服SONY的市場策略，今次力捧的竟然是女學生樂隊，縱使5名成員平均只有13.6歲她們亦能演奏各種樂器；其中兩首歌是由J.A.M.的恩田快人提供。

GAME MUSIC

True Love Story 2 Drama CD Act.3 在落日西山的海岸

遊戲：《True Love Story 2～真愛物語2～》
發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10097
發售日：7月16日
價格：2854日圓（連稅）



《True Love Story 2》Drama CD 系列的第三作，今作將會主要描述森下茜（CV：永野愛）和丘野陽子（CV：今井由香）的故事，同時亦各人亦會收錄一首歌曲的短曲版本。

心跳回憶 Drama Series Vol.3 啟程之詩 so long～館林見晴～

遊戲：《心跳回憶Drama Series Vol.3啟程之詩》
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-12
發售日：7月23日
價格：2854日圓（連稅）



「藤崎詩織」編完結後，終於到「啟程之詩so long～館林見晴～」編，故事將會一口氣播出2月17日～3月1日期間的故事，最後館林見晴會與山寺良牙變成怎樣的關係呢？（又怎麼變成了自我陶醉？去死吧！）

Twin-Bee Paradise '99赤

遊戲：《兵蜂》系列
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-15
發售日：7月23日
價格：2854日圓（連稅）



基本與以往《Twin-Bee Paradise》系列一樣，會收錄數個新的話劇。

Twin-Bee Paradise '99青

遊戲：《兵蜂》系列
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-15
發售日：7月23日
價格：2854日圓（連稅）



與上文提到的《Twin-Bee Paradise '99赤》一樣，不過所收錄的話劇是有所分別。

King of Fighters R-1 & R-2 Original Soundtracks

遊戲：《King of Fighters》系列
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00381
發售日：7月16日
價格：1800日圓（連稅）



顧名思義，就是收錄《King of Fighters R-1》及《King of Fighters R-2》的遊戲音樂。

超級機械人大戰 Complete Box Original Soundtrack

遊戲：《超級機械人大戰》系列
發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10099
發售日：7月16日
價格：2548日圓（連稅）



收錄《超級機械人大戰Complete Box》，包括「第二次」、「第三次」、「EX」的遊戲音樂，在本套大碟中會額外收錄2首經常Arrange的遊戲音樂版本。

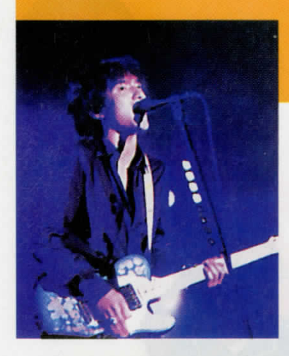


Dir en grey成功指日可待

假如有人問現今最有前途的Visual系人馬到底是誰，相信樂迷必定會答是PIERROT和Dir en grey了，而Dir en grey更由於有YOSHIKI在背後支持着，加上Indie時代曾憑一曲《I'll》打入Oricon榜十大，所以稍被看高一線。由正式出道至今雖然只有7個月，可是它已推出了5張細碟，至於其處女大碟《GAUZE》亦會在28日面世，此外於9月19日更會在橫濱ARENA這個大型場地舉行演唱會，潛力實在驚人得很，大家且看《GAUZE》的銷量到底會有多少吧。



Mr.Children推出現場演唱大碟



現場個唱受到好評的MC，將於9月8日推出雙CD的現場演唱會集《1／42》，內容是將本年約5個月巡迴演唱會之精采部份完全收錄起來，絕對是擁躉們的必買之作，此外更會有附送取材自個唱途中照片之寫真集的完全限定盤，實在是相當珍貴的收藏品。

情報呈報

◆日本Imagine Spark株式會社將會在9月中起，提供讓用家自行觀看獨立樂隊或業餘歌手各種資訊的網上服務，內容方面包括有觀賞原創作品之MV、樂手的詳細資料像個人背景和公演情報等、給予他們個人感想以至樂迷對現場表演的報告等等，從這樣可看出演藝界對獨立樂隊和業餘歌手的重視程度日益增加。現在該公司正進行投入服務前的測試，而到了9月中這網頁更會有英文版本及網上購物等新服務提供，至於這個網頁的網址則是http://www.imaginespark.co.jp//imw/。

◆L'Arc~en~Ciel的60萬人總動員巡迴演唱會「1999 GRAND CROSS TOUR」已於7月17日起開始進行，首場地點為大阪南港Cosmo Square的特設露天舞台，當日主音hyde為觀眾獻唱了《HEAVEN'S DRIVE》和《Driver's High》等共19首歌曲，獲得擁躉們熱烈的掌聲鼓勵。8月22日他們將會在東京Big Sight停車場特設舞台舉行整個TOUR的最後一場，屆時包括香港的亞洲各國會作現場轉播，各位FANS們切勿錯過啊！

◆別稱是「Biriguri」的二男一女組合the brilliant green，在7月25日首次參與了名為「MEET THE WORLD BEAT'99」的野外音樂會，在大阪千里萬博記念公園裏tbg它和柚子、TRICERATOPS、ELEPHANT KASHIMASHI和SPITZ等組合為聽眾們獻唱多首名曲，至於tbg所選取則是很受歡迎的《因為那長長的嘆息》等5首歌曲。據知tbg將會在下個月推出全新單曲，不知道它會否有形象上的改變呢？

◆來自北海道函館市的超人氣樂隊GLAY，與及知內町出身的老牌歌手北島三郎，均獲得優秀市民象徵的函館市榮譽賞。由1990年起創立的這個獎項，通常只會頒發給和函館市有深厚淵緣兼且獲得顯著事業成就的個人或團體，似乎GLAY的注目程度已非單純是樂隊那麼簡單。

安室復出演唱會15分鐘門券售罄



AMURO的魅力真是非常驚人，自從她因要誕下麟兒而暫別樂壇，至今已近兩年沒有舉行過演場會了，結果在歌迷的支持下兩場合共66000枚門券在15分鐘內火速售清，主辦單位有見及此於是臨時加開一場以饗樂迷之苦。

現定於8月28及29日舉行的大型演唱會「Final Summer Dream Stage」，賣點除了安室外還有SPEED、MAX和DA PUMP，真是買一送三，據知主辦單位因他們既是來自沖繩又是隸屬於同一間事務所，所以安排這場夢一般的演唱會。如果有留意開藝能界消息的朋友，就應該會知道SPEED的上原多香子現正和DA PUMP的ISSA趕拍着名為《DREAM MAKER》的電影，他倆亦因此片傳出緋聞，而在演唱會當日這套片亦會前來拍攝「外景」，務求將場面溶合在電影裏，真是有趣呢。

Oricon日本唱片銷量榜

Single（12-7-99）

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	→	energy flow（『裏BTTB』）	坂本龍一	131360
2	新	INORI	HITOE'S 57 MOVE	98930
3	新	Mizèrable	Gackt	65530
4	↙	Fly	SMAP	59410
5	→	FLOWER	KinKi Kids	56180

Single（19-7-99）

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	→	energy flow（『裏BTTB』）	坂本龍一	182530
2	新	TOKYO	SADS	161280
3	新	toi et moi	安室奈美惠	121970
4	→	Fly	SMAP	52480
5	→	FLOWER	KinKi Kids	50180

Album（12-7-99）

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	ark	L'Arc~en~Ciel	1533110
2	新	ray	L'Arc~en~Ciel	1489480
3	新	MAKING THE ROAD	Hi-STANDARD	256470
4	↙	GREATEST HITS 1990-1999	布袋寅泰	212830
5	↙	First Love	宇多田光	121700

Album（19-7-99）

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	→	ark	L'Arc~en~Ciel	293190
2	→	ray	L'Arc~en~Ciel	273520
3	新	Cicada	槇原敬之	235780
4	→	GREATEST HITS 1990-1999	布袋寅泰	140090
5	新	FINALE	PIERROT	117900



FIRST LOOK



Presented by：MS、福田
次元讀者：山寺良牙
特別鳴謝：TOKYO EXPRESS(旺角彌敦道信和中心118舖)
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

BLUE GALE 設定原畫集

出版社：株式會社コンパス
售價：2300日圓



這本畫集收錄了數個電腦遊戲的畫集，遊戲包括《月光獸》、《My Dear アレなかのじさん》、《Sonnet～心かさねて～》，內容除了有以上三隻遊戲的Computer Graphic畫集外，亦有其原畫和初期設定集；不過無論怎樣，本書最值得的地方，莫過於會刊出其遊戲的攻略，真是有靚畫看之餘亦可更容易玩遊戲；此外亦會有各遊戲的製作人員訪問，而本書亦會特別特送一張A3尺吋的海報。

TV Game電腦美少女 聲援讀本



出版社：高須企畫
售價：857日圓

別以為一看到「電腦美少女」這個字眼，便說這本書是專介紹電腦上的美少女遊戲，其實這本書是主要介紹次世代家用機的美少女遊戲或是有美少女出場的遊戲，特色是介紹遊戲數目甚多，那當然沒可能會介紹得十分詳細，可說是美少女遊戲的總集編；書中有個十分有趣的格式，就是會就遊戲而作出一個小小的評核，而評核基本會以五個層面去看。

聖劍傳說 LEGEND OF MANA Making of MANA

出版社：ASCII
售價：880日圓

於PlayStation上發售的角色扮演遊戲《聖劍傳說LEGEND OF MANA》，在遊戲未正式推出之前，推出了這本Square公式設定集「Making of MANA」，內容方面主要是刊載了有關遊戲世界的觀點、遊戲中出場的道具、人物、武器，以及很多搞笑式的，與遊戲世界差不多的漫畫，到最後亦會訪問到Square的遊戲製作人員和借機回顧遊戲的歷史。



SHINING FORCE III 公式設定資料集

出版社：SOFTBANK Publishing
售價：2800日圓





相信一提到「光明系列」這個字眼，很多玩開Sega系列遊戲的玩者，一定便會想到其著名幻想式戰略遊戲系列——《SHINING FORCE》(不過有數隻是角色扮演遊戲)，而這本書就正是《SHINING FORCE III》的公式設定資料集，內容主要刊載遊戲世界設定、人物畫及其設定、世界觀，猶其是與遊戲內的有關資料甚為詳盡，有很多還是玩者基本沒可能知道的資料，簡單是不可相信般的詳盡；此外此資料集亦會同時地收錄《SHINING THE HOLY ARK》的詳盡資料，而且更有《SHINING FORCE III》限定版碟的攻略，全書差不多250頁，絕對夠份量。

With You～みつめていたい～ 公式原畫・設定資料集

出版社：ASPECT
售價：2500日圓



即將於Sega Saturn上推出的美少女遊戲——《With You～みつめていたい～》，事實上很久之前便推出其電腦版，內容方面，主要是刊登電腦版的原畫和設定等，不過事實上除了畫集、設定集和遊戲畫面外，亦會有一些有趣的欄目，如：與遊戲製作有關人員的長編訪問、也會有Sega Saturn版全新畫面公開。

Digital Devil Apocalypse 金子一馬 Graphics 女神轉生默示錄



出版社：ASPECT
售價：2400日圓

相信說出這人的名字讀者可能會很陌生，不過只要一提到《魔劍X》、《Persona 2罪》、《Devil Summoner》、《Soul Hackers》、《女神異聞錄Persona》、《真．女神轉生Devil Summoner》、《真．女神轉生if…》、《真．女神轉生II》、《真．女神轉生》、《舊約女神轉生》的話，相信便知道是甚麼了！事實上這本就是這些遊戲系列的人物設計家「金子一馬」的畫集，內容方面當然是收錄了整個系列中出場的才插畫，不單只是人物這般簡單，就連敵人的插畫亦會刊出；此外還會有金子一馬的訪問和遊戲中的某些設定的原畫，絕對是「女神」系列迷不能錯過的一本書集。



供應處主管：赤目黑龍

PERFECT GRADE第3作「紅慧星」馬沙專用渣古II [MS-06S]火速登陸

說到《機動戰士 高達》這場歷時一年的戰爭之中，相信除了亞寶之外，最令人印像深刻的可以說是「馬沙」了！正因為他的戰鬥巧出眾，所以被稱為「紅慧星」，所以，以後由他所駕駛的機體，均會以「紅色」作為塗裝的基本，而這渣古的指揮官用機[MS-06S]便是馬沙的第一部專用機，在故事之中，這機體雖與一般的兵士用的一樣，不過，由於由馬沙所駕駛，所以亦能與亞寶的「高達」抗衡。





PG的馬沙專用渣古II [MS-06S]其實大致上是與之前推出過的綠色渣古II一樣的，不過，在一些方面是作出了修改，而且亦有新增的部份。不如就讓黑為大家解剖一下這新推出的馬沙專用渣古II吧！

內部全可動式骨架

基本上這便是模型的「真身」，由於所有的外部裝甲也是獨立裝上的，所以絕對不會影響其活動能力。







完成品

這便是馬沙專用渣古II [MS-06S]的完成模樣，右手握鎗，而在腰上更可以掛上白兵戰武器「熱能斧」。(真是非常期待第2套的透明部件的推出，因為之中有可發光的熱能斧呢！)



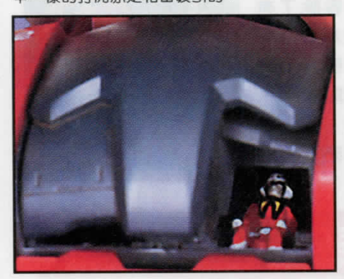
頭部

在頭頂的部份可以打開，而眼部(監視器)是可以作左右轉動的，如果裝上燈泡及鈕電池，眼部便能發光。



駕駛倉

駕駛倉方面，亦是像真度十足的，除了模式之中內附的馬沙小型公仔之外，駕駛倉和原作之中一樣的打開亦是相當吸引的。



身體

和身體上其他部份一開可以打開，而且忠實地將機體之中的「核融合飛電機」再現眼前，而動力喉管方面是採用密卷式的彈簧，像真度非常高，更增加了移動的靈活度。



背囊

其實這便是這渣古II的主噴射器，亦是其中一項和前作不同的地方，其內部結構非常精密，而且可打開的外殼使玩家可以看清楚其中的主動力爐和小型核合爐。



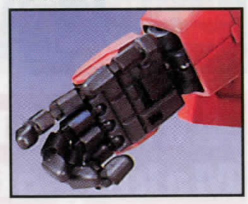
腿部及腳部

和手部一樣，是採用活動性的內骨架製作，所以在活動上是異常靈活的，而且大腿、小腿和腳部均可以作獨立的活動，其中以腳部的最為精采，因為腳掌前後可以獨立移動，使站立時的姿勢更有美感和更「穩



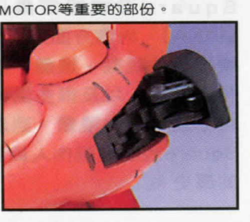
手掌

在這PG模式之中，手掌部份可以說是非常精細的，5隻手指的各節均是可以活動的，所以可以不用換手便能握住所有的武器，而且由於是多色成形的關係，看上去便更加「真實」。



手部

手臂是採用開閉式的裝甲，大家可以從外面望到內部的精密關節部份，而且將手肘部份的部件拉出，更能清楚的看到APOGEE MOTOR等重要的部份。





玉皇朝出版集團
CAPCOM®
恐龍危機
DINO CRISIS
第三能源令史前巨獸重生
世界沒日立即倒數!!
雙周刊
CAPCOM
正式授權中文版
恐龍危機
DINO CRISIS
出品人：黃玉郎
編繪：彥童明
監製：杜比
1
編繪・童彥明
家用版遊戲 DINO CRISIS
你或許已經爆機，但「漫畫版」
的〝恐龍危機〞卻帶給你另一種
感受!!
不能預知的世界，
不可操控的刺激!!
7月28日星期三準時出版
© CAPCOM CO. ,LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED

福田神社

主持：解簽佬福田君

執筆之日，七月已差不多完結了，錢銀也差不多散盡，雖然筆者在這個月只是買了幾張CD，但是剩餘下來的銀兩就不足繳付很想購入的遊戲，唯有寄望下個月的人工好了。《DQ VII》呀！你到底幾時先至肯推出呢？

福田先生：

我是第一次來信的，希望你能解答。謝謝！

1.在《FF 8》合訂本的Card Game研究班，看到Disc 4時可以和Card Queen和在神之黃昏內的CC團的成員玩Card Game，但我玩到Disc 4時不能到神之黃昏內，何解？如果可以外出的可否教我？

2.Card Queen的最後位置要到何時才到呢？

3.亞歷山大的咭在哪兒？正確的位置在哪裏？

4.華捷他在哪裏呢？

5.可否刊登Gameboy《遊戲王》15張隱藏咭的秘技呢？

祝你們銷量第一

史哥腦上

史哥腦：

1.你先前有沒有養過陸行鳥呢？因為當進入Disc 4之後，整個世界都會被護罩包圍着，必需借助陸行鳥才可移動到神之黃昏那兒。

2.當進入Disc 4，Card Queen便會現身在最後的出現位置，而這個位置是在Esther的東南方，不過在全體地圖上是不會顯視的，玩者必需仔細地尋找。

3.亞歷山大的咭是在Luna Base的ピエット手中。

4.請問你所指是何時的華捷？

5.對不起，筆者並不知道全部15張隱藏咭的密碼。

福田

尊敬的幕後黑手先生：

HELLO！本人已是第二次寄信來了，希望今次能抽中我吧！本人是《電車GO！2》的FANS，請您回答下列的問題。

1.《電車GO！2》家用版到目前為止有沒有隱藏路線(因為我在《電車GO！2》裏找到一些很獨特的響號，而在所有路線裏都沒有出現過。它們是在電車資料的音樂一欄裏面找到(是效果音016)。

2.有沒有火車GAME在6月推出？

3.《電車GO！》的新PS版有沒有新的路線和新的功能？

4.聽聞PS 2因為CPU太過超時代，因而將推出日期延至2000年12月或2001年1月，是不是？

祝君幸福快樂！

JR東海道 山陽新幹線500系上

JR東海道 山陽新幹線500系：

閣下筆名真的很長，實在教人有點吃驚…

1.根據遊戲說明書內的說法，廠方確實將一些沒有使用過的音效放在遊戲裏，故此你便可在音效測試模式中選聽它們，至於隱藏路線方面目前則仍未有任何公布。

2.很遺憾，6月並沒有甚麼電車遊戲推出。

3.那隻《電車GO！》只是價格較廉宜的THE BEST版本，遊戲本身並沒有甚麼改動。

4.由於SCE決定在今年秋季的東京遊戲展中展示PlayStation 2(暫名)量產機的試作版本，兼且會有同日推出軟件供來賓試玩，照估計距離其推出日應為不遠矣，筆者認為即使今年12月無法面世它最遲會在明年3月推出。

福田代答

致《Game Players》福田神社：

Dear福田君：

你好！本人自從95期開始購買《Game Players》，這是第一次來信，有些問題請你為我解答，多多指教！

1.本人的PlayStation是在95年買的，它的Load碟能力愈來愈差，後來我仿效一位朋友把機身反轉，個多月後，「反轉機身」已行不通，要垂直來斜放30° 方可正常操作，請問我部機是否已「夠期」了？

2.傳聞《BH 3》會在9月推出，真有其事嗎？那可信程度有多高？

3.請問有沒有新Game《DRIVER》的秘技？

4.那《SOUL REAVER》的秘技呢？

5.《SOUL REAVER》總共有多少版？

6.Game界的6大廠商是指哪6間？(據我所知的只有CAPCOM和KONAMI而已…>_<…)

7.請問福田君有那些心水遊戲？

8.DC的《VIRTUA STRIKER 2》是否已鐵定推出？期待指數？發售日呢？

9.最後，請問在7月和8月裏有甚麼必買或值得一玩的PlayStation Game呢？

一口氣問了這麼多問題，希望閣下能一一解答，感激萬分。本人採用如斯長的筆名只為識別之用，不便之處，請見諒。

超級無敵遊戲大帝上

超級無敵遊戲大帝：

1.你的PlayStation大概已是病入膏肓了，這是因為PlayStation主機結構的關係，當讀碟達到一定時候便會開始出現鐳射頭下陷的情況，故此坊間便會有將主機反轉來令它順利讀碟的方法。閣下可以嘗試到一些遊戲店找尋主機專用的鐳射讀取部件，但當然最好便是購買全新的主機啦，因為兩者的價錢不會相差太遠(現在鐳射頭的價格比初推出時較為高昂)。

2.據CAPCOM內部人仕指出，《BIOHAZARD 3》應該能夠如期在9月下旬推出。

3-4.暫時未知道有關這兩款遊戲的秘技。

5.筆者只玩過《SOUL REAVER》十數分鐘，所以…

6.業界所尊稱的「六大廠商」分別是KONAMI、CAPCOM、TAITO、HUDSON、NAMCO和BANDAI，而獲得這稱號的原因是它們有一定程度的規模、歷史夠悠久、沒有生產自己的家用遊戲機(BANDAI的PINPIN已停產)、除了家庭用遊戲外還會推出業務用遊戲／電腦遊戲／其他事業、與及會在各部主機上推出軟件，所以若能招攬這些第三廠商那麼對主機前境就會有必然的幫助。

7.不知你是否指近排推出的遊戲呢？我比較喜歡《多倫與哥布》、《激走TOMA RUNNER》、《SOUL CALIBUR》和《創造職業棒球會》。

8.這個當然啦！如果不是的話那麼SEGA為何現在要推出利用NAOMI基板的《VIRTUA STRIKER Ver.2000》呢？期待指數方面雖然筆者不太專注於足球遊戲，不過它的吸引力卻是非常的，因為現在Dreamcast還未有這類遊戲吧，發售日方面據報現暫定為今年年尾左右(未經廠方確定)。

9.例如《多倫與哥布》、《REMOTE CONTROL DANDY》、《GUITAR FREAKS》《SD高達G GENERATION ZERO》、《WINNING POST 4》、《DANCE DANCE REVOLUTION 2nd REMIX》和《GALERIANS》等。

福田

福田君：

本人有一些關於《FF VIII》的問題相教。

1.你們的攻略中說把寫真集(となりのカノジヨ)送給索，便可取得シヴァ咭，究竟寫真集在那裏，怎樣取得？

2.在陸行鳥森林中，你們說可取得陸行鳥之証，但為甚麼我只找到一些道具呢？

3.《FF VIII》有秘技嗎？

4.《陸行鳥RPG》中取得的道具怎樣才能UPLOAD上《FF VIII》呢？

5.《陸行鳥RPG》中怎樣才可取得211這個最強的ID NO呢？

智上

智：

1.在TIMBER雜誌社裏，你會發現有大量雜誌四散在地上，而寫真集就是藏在這裏的其中一本，只要對着這些雜誌仔細調查便能找到。

2.這些道具就是所謂的「陸行鳥之証」。

3.較為實用的就只有把同一種魔法Junction到不同的能力上，至於實行方法請參閱我們的《FF VIII OMEGA合訂本》。

4.當在《陸行鳥RPG》裏取得道具，只要將Pocket Station插回主機上並在遊戲中選擇「把陸行鳥送回森林去」這個選項，就會獲得這些道具。

5.方法只有兩個，分別是自己靠運氣去試這個211出來，或者和擁有211 I.D.號碼的朋友對戰換取。

福田

福田神社：

我已經是第二次寫信來的，有一些疑問請福田君為我解答。

1.N64會否推出《機戰》，上次信中福田先生答出的機會很低，但104期的「情報Guide」說會推出，是真還是假。

2.64DD真的會推出嗎？

3.64DD有甚麼用途？

4.福田先生反問我的問題，我真的不知道，請問N64的華人佔有市場為多少。

5.可不可以為《OGRE BATTLE 64》製造攻略，因為我十分期待這隻遊戲。

祝GPM銷量更勝從前。

N64機迷上

N64機迷：

1.BANPRESTO現已宣布將會在N64上推出名為《超級機械人大戰64》的最新作，它更會和GAMEBOY版《超級機械人大戰LINK BATTLE》作連動，詳情請看今期我們的專文介紹。

2-3.由於任天堂與日本RECRUIT(不是香港那一份求職報！)達成了合作建議，將於12月1日起提供利用64DD作為媒體的互聯網服務，加上同日推出的軟件像《巨人之TOSIN 1》、《哥爾夫球》和《大戰略》等，故此相信這部配件應該會推出吧。不過，最令人感到有趣的是任天堂已將一些原定為64DD專用的軟件改在N64上推出，例如《MOTHER 3》、《薩爾達外傳》、《火炎之紋章64》和《SUPER MARIO RPG 2》等；難道玩家真的會為了《F-ZERO X DD》而購買新機？

4.簡單來說，N64在日本本土的銷量只有三四百萬台，通常香港的機數最多為此數的零點幾Percent，即使在海外地區華人都較偏向於PlayStation，所以實在有數得計…

5.今期我們已開始連載《OGRE BATTLE 64》的攻略，滿意嗎？

福田

福田先生：

本人是第一次來信，希望福田兄為我解答難題。
1.在香港我們玩得到的《D.D.R.》(跳舞機)是甚麼版本(我想是亞洲版)？如是，你可給我所有的秘技嗎？
2.你在104期裏，你講你比較喜歡《GUITAR FREAKS》，我也很喜歡，每逢KONAMI一出新的音樂GAME，我都會買(我係PS機主)，現在想問：《GUITAR FREAKS》PS版GAME連結他幾多錢？街機版有乜秘技？
3.《ARC THE LAD III》幾時出？
4.Wonder Swan現在大約多少錢？
5.NGPC呢？又是多少錢？
多謝解答！祝大吉！

吹水真吾上

吹水真吾：

1.據知大家能夠見到的《DANCE DANCE REVOLUTION》是日本版，因為海外版本的名稱是《DANCING STAGE》，至於秘技則請參閱下表(在選擇歌曲時輸入指令)。

特別模式	指令
ANOTHER	↓↓↓←→
MANIAC	↓↓↓→↑↑←
HIDDEN	↑↓↑↓↑↓
MIRROR	←→←→
SHUFFLE	↑↓←→↓↑→←

2.PlayStation版《GUITAR FREAKS》遊戲連結他的售價大約是$728，至於秘技則請參閱下表(在選擇模式時輸入指令)。

特別模式	指令
BATTLE	P、G、G、P
RANDOM	B、G、G、R、G、P
HIDDEN	R、B、G、B、R、G
歌曲變快	P、P、R、B、R、B、G、G
音符變快	R、G、B、P、P

※R＝Red Button，G＝Green Button，B＝Blue Button，P＝Pick

3.SCE現時仍將《ARC THE LAD III》暫定於今秋推出。
4.現時Wonder Swan主機大約為$400左右。
5.NEOGEO POCKET COLOR大約為$450左右。

福田

致神社主持：

本人愚骨在喉，不能自拔，望主持將之根拔，還小人一個明白。
1.《SONIC ADVENTURE》內有幾多個「章」？(要數字，攻略無講)
2.《METAL SLUG 1ST MISSION》本人勁爆都升唔到Lv.23(得Lv.22)，何解？
3.《CRAZY TAXI》點用CRAZY DASH？
4.超任隻《FINAL FANTASY VI》有甚麼秘技？(除了唔用指環兩手拿武器)
5.DC隻《LANGRISSER》轉咗人設之後令我購買意欲減至零，你點睇？
6.GPM日後還可以訂閱嗎？(本人的取書卷只到112期)
7.若主持有唔識答嘅問題時，會否請其他編輯幫忙呢？
8.點解你唔肯答「我的字幾多分？」之類的問題呢？而家咁樣即係直接將GPM同讀者嘅距離拉遠咗，就算其他部門點改都重係有個污點。
P.S.本人唔係話你錯(不過都係你錯)，但始終多個賣點多分本錢嘛。

孤獨的遊戲機上

孤獨的遊戲機：

1.不知道閣下所詢問的是哪一名角色之章節數目？
2.可能你途中所拯救的人質數目不夠多吧。
3.好像是不斷將波棍作前後推動。
4.以下是數個比較有趣的秘技。

隨時隨地儲存

在玩者能夠同時控制2隊或以上的隊伍時，先將其中一隊移到迷宮的儲存點上，再轉換控制其他隊伍，這樣的話即使此隊伍並非站在儲存點，亦能在目錄畫面儲存進度。

無限召喚幻獸

首先隊伍必需要有模仿士高高成為同伴，接着在戰鬥中讓高高之前的同伴召喚幻獸，當輪到高高行動時只要使用「模仿」指令，便可再次召喚該隻幻獸(原本在戰鬥中每隻幻獸只能召喚一次)，而假若其他同伴保持防禦狀態，高高就可以無休止地召喚幻獸。

持久保持變身狀態

在戰鬥中先替天娜選擇「變身」指令，接着在變身狀態結束前向她使用ストップ令其停止下來，這樣變身狀態的時間計就會變回平時那樣，這時只需對她使用エスナ來回復停止效果，她就會持久保持着變身的狀態。

利用飾物治療

即使角色進入了河童或劇毒的異常狀態，只要裝備對應的預防飾物便能立即解除這種狀態回復原狀。

5.這是一條很複雜的問題，事關每名玩家都會有其心儀的插畫師，所以《LANGRISSER MILLENNIUM》的人設由漆原智志改為介錯是很難去判斷它的好壞。不過既然要掛《LANGRISSER》的名字，那又為何要將玩法改變呢？這種強行要借助舊作餘威的手法是筆者最不滿的地方。
6.短期內我們不打算展開新的本地訂閱服務，不過遲點則有這個可能，敬請留意我們的動向。
7.這個當然啦！舉個例子，若遇到有關電車的問題，筆者會毫不猶疑地向山寺良牙請教。
8.因為我想令本神社更為精闢，所以希望大家能詢問較有意義的問題，但如果你想拉近和編輯們的距離，可以選擇寄信到「編輯接待處」。

福田

TO：福田：

以下數問請解答：
1.《FF VIII》中，リノア的特殊技「インブジブルムーン」如何使用？點解用嚟用去都係嗰招？
2.召喚獸嘅Ability中，有Double消費1和Triple消費1，又係乜嘢？
3.スコール武器改造時，往往有新招學到，究竟總共有幾多招？
4.青魔法道具「高出力發生裝置」、「ダークマター」和「レーザーキャノン」如何取得？
問題至此，請速解答。

From：百目鬼

百目鬼：

1.之前已答過這條問題了，閣下必需先取得寵物雜誌來學習其他招式，接着裝備雜誌在版圖上移動，只要行夠一定步數就可學到新招，不過留意所有特殊技的發動機率都是隨機決定的。

2.Double消費1是指即使發動同一種魔法兩次，所需要的MP亦只是單發份量，同樣而言Triple消費1是指使用魔法三次而消耗單發MP。

3.Squall的特殊技合共有4招。

4.「高出力發生裝置」的取得方法頗為複雜，提示是當第二次進入Laguna的夢境裏時，切記要把全部3塊金屬板塊打開，以讓遲點再來時可取得裏面的寶物。「ダークマター」必需在G.F.サイレーン為Lv.100的情況下，將100個咀呪之爪經道具精製變成。「レーザーキャノン」可從敵人「機動兵器8型BIS」身上盜取。

福田

致福田：

你好，本人第一次來信，望早日刊登和盡量解答。
1.《生化1》的秘技。
2.請問《捉猴呀！》有沒有秘技。
3.《SD GUNDAM G GENERATION ZERO》會不會出攻略。
4.《天使之勇者》有冇秘技。
5.震掣最便宜要多少錢？
6.PlayStation暑期有冇出一些有趣的遊戲。

888期上

888期：

1.在上期已回答過此問題了，不再花版位刊登。
2.暫時仍未有關於《捉猴呀！》的秘技。
3.理論上全部有價值做攻略的遊戲，我們都會全力製作其攻略的。
4.到底你所指的《天使之勇者》是甚麼遊戲？
5.Dual Shock的售價約大為$190左右，不過要注意坊間有一些「本土版」的震掣售賣，性能方面當然及不上原裝正版啦。
6.有趣遊戲？筆者覺得最有趣的應該是《多倫與哥布》。

福田

黑手叔叔你好！

小女子是遊戲誌的忠實讀者，本人覺得你們寫的遊戲攻略很好，很詳盡。我看過了很多甚至全部的遊戲雜誌，雖然有些寫得很好，但都比不上遊戲誌。

本人很喜歡RPG遊戲，每天也有打上五、六小時，但最近玩《Star Ocean The Second Story》最後隱藏迷宮的第二階時被難住了，在遊戲誌83期只是說了要攻破此迷宮十分困難。因這遊戲很舊，我找了很久也再找不到此遊戲的攻略，所以希望黑手叔叔能為我解答一個問題，非常簡單，只要你在回郵信封裏寫幾個字就可以的了，如能幫我解答，本人真是萬分感謝。
祝：生意蒸蒸日上

心急的人上

心急的人：

要通過隱藏迷宮的第二層，玩者必需從告示板上的詩句裏找尋線索，只要解破箇中謎題再把全部7台石像轉到特定方向便可。正確答案是ミレーヌ(南)、ルーク(北)、フィリア(東)、ロイド(東)、ユフィ(南)、シャロン(西)和システィーナ(南)。

福田代答

插畫：超音潛艇





非洲格仔男

成份：LOVE
特徵：人細鬼大
近況：人誅完成(預定)



怪獸記

備註：改了筆名
漫畫基準：I'S
再備註：改了筆名。



鐵甲紅眼黑龍

精神指令：
跟性　推銷　暈
乾塘　冷血　遺蹟





神皇

使命：真心真意來下凡。

小璘

命根：M命

時雨

特殊技：小P牽制

一輝

履歷：參閱上期吹水話

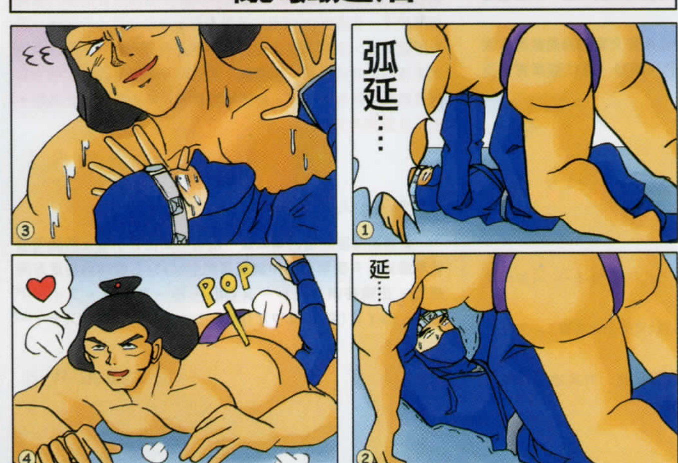


格鬥術：全攻硬派自己流
忍術：八格流．
　水銀瀉地忍卷
結局：有前無後，
　打死罷就。



漫畫樣全屬虛構，如有雷同實屬不幸。

亂.弧延落



野獸刑警







無責任讀者擂台

主持人：赤目黑龍

HI！今期因為KOTARO君放假，所以暫由赤目黑龍代為處理此欄。

主持人KOTARO：

你好！這次寫信來是想跟大家談論一下手提遊戲機的概況。「手提遊戲機」的三國鼎立之勢，從當天任天堂G.B.、世嘉G.G.和NEC G.T.演化成G.B.C.、NGPC和BANDAI W.S.之爭。當中G.B.C.陣腳甚穩，甚至成為任天堂主力之一，故暫無需多談；W.S.明白黑白難以取悅機迷，因而以廉價作据招徠，加上BANDAI既為許多動畫玩具廠商，故此以「動畫偶像效應」去推出遊戲便成為其冒起之主因，而其經典遊戲《機戰》更吸引了許多人為它而買W.S.，因此我認為W.S.也自有其成功之道，故亦不作多談。而主要談的，就是我極有保留的NGPC。倘若以下言論眾NGPC機迷認為有思慮不週之處，請多加指教。

在三大手提機中，以NGPC的「GAME路」較窄。觀其遊戲發售時間表看，不難發覺NGPC中令人最期待或值得一買的遊戲，均又是SNK的「老本」格鬥遊戲。若大家有參觀今年復活節SNK舉辦的GAME SHOW，便可見在NGPC展覽位置輪候試玩的人並不多；即使試玩者仍有，亦多是不欲擠於《拳皇94至98》、《月華之劍士》又或PS試玩區而已(這是真的，當天我其實是兼職場務員，所守的正是一進場便見到的NGPC試玩區，那兒整天都是最涼，空氣最新的)。我想，多數緣於當天的NGPC沒有《拳皇R1》或《R2》試玩吧！沒有《拳皇》的NGPC魅力便落得如此？我倒認為這與SNK過於着重格鬥遊戲不無關係。請大家看看下列另一段事例：

A——某剛買NGPC的機主

A：「喂，近嚟NEOGEO有咩新GAME呀？」

B：「哦，有《乜乜》、《物物》同《咁咁》囉。」

A：「又係格鬥GAME……我先排已經喺度買咗幾隻格鬥GAME啦……」

B：「(高音地)唔止～！NEOGEO格鬥GAME你仲有幾隻未同我買呀！」

A：「……」

老實說，在坐各位機迷有多少人一聽'NEOGEO'是會想起《PUZZLE BUBBLE》而不想起《拳皇》？又或有誰為足球遊戲《得點王》買NEOGEO帶機？很坦白說，SNK除了格鬥遊戲外，真的沒有太多好玩的其他種類遊戲，很偶然地有《METAL SLUG》吧！在現時的階段，NGPC仍只是由SNK「單天保至尊」，無奈SNK不擅推出其他類型遊戲，加上許多大廠如SQUARE、KONAMI等沒有加盟之念頭(不知遲些會否了)，可靠的，便只有「自身難保」的世嘉和另一「格鬥專家」CAPCOM矣。當天我其實也有「手痕地」試玩幾次NGPC，坦白說，那些棒球、足球、網球甚或老虎機，也實在頗沉悶的呀！

NGPC本身另一賣點，就是與世嘉DC的聯繫，然而，隨着DC仍未有很高銷量之時，NGPC並未能從DC獲取太多利益。但SNK的作風跟世嘉以往十分相似，有欺騙機迷之嫌。我想問大家一個問題：在座各位有多少人買了NGPC(不是COLOUR！)？當中有多少人覺得受騙？又有多少人認為SNK在推出NGP短短時間後便推出NGPC有搶錢之嫌？若有人有着上述經歷並發覺得很憤慨，請也寫信給我們的主持人KOTARO，跟大家分享一下。

總括而言，NGPC若要保得三大席位之一，必先「擴闊GAME路」，並多吸引其他「非格鬥遊戲專家」加盟，因為《心跳回憶》迷真的比《拳皇》迷多的呀。若SNK仍一心想以旗下受歡迎格鬥遊戲來支撐NGPC，在格鬥遊戲受歡迎程度遠不及以往之天時，NGPC便只有步NGCD或NG帶機後塵，永不能成為「大哥級」了。

言論太長，請KOTARO見諒！

讀者 林仁上

九九年七月八日零時

後記：我其實本來一直都考慮W.S.和NGPC二擇其一的，誰不知某天在家中打開專放遊戲機的抽屜，赫然發現多了一部我沒有考慮過的G.B.C.！……我父親大人乃G.B.忠實FANS……他可不知道，為此我的念頭通通打消………哈……

林仁君：

你好！剛巧這期KOTARO放假，所以改由黑龍和閣下探討一下問題，希望你不要太失望吧！

說回正題，其實手提機的「市況」實在是非常混亂，因為現以GBC而言，因為之前已經有了多年的GB「根基」，本身已有一定的客戶，所以真是不用仇，而且有《MARIO》和《POCKET MONSTER》這些極熱門的遊戲，實在不用有任何的擔心；另一方面，WONDERSWAN(WS)就如林仁君所說一樣，主要是以一些動畫之中出名的人物作為賣點，然而，這可能不是一個太好的想法，因為動畫人物的壽命其實是非常有限的，說真的，有多少套作品可以像《高達》一般的長壽呢？而且，WS最大的問題是「黑白」，這真是一個致命缺點，試問現時市面上一部又一部的彩色手提機推出，黑白機的生存空間有多少呢？看來實在不可太過樂觀。

說到最大問題的當然是「NEOGEO POCKET COLOR」，這種手提機的遊戲實在不足，而且，遊戲方面真是太過少了，不過，以遊戲類型而言，又好像比WS為多，試想想，格鬥方面有《拳皇》及《侍魂》等；運動方面有《POCKET TENNIS》等；就連SLG方面也有遊戲推出，其實遊戲種類方面反而不是一個問題，其實，問題可能是在於NEOGEO本身的擁躉之上，因為NEOGEO的格鬥遊戲太過「出名」了，所以大部份慕名而來的也只是為了玩格鬥遊戲，所以，便形成了一種「壞」的假像，好像NEOGEO之中只有格鬥遊戲可玩，這種想法好像對NEOGEO不大公平。

從另一個角度來看，NGPC實在是有進取的一面，因為他將要推出一隻麻雀遊戲，其獨特之處是可以以無線的方式對戰，而且不是二人對戰，而是4人對戰，試問有哪一部手提機做過作種的嘗試呢？對於這方面，NGPC實在是值得一讚的。而說到「搶錢」的問題，黑龍有有同感，事關黑龍和KOTARO也有買NGP，不過，黑龍也不是太過失望，因為買機對黑龍而言，就好像要集齊「OPTION」一樣，不過，現時的NGPC的值格便真的令黑龍望而卻步，值格有升冇跌，加上近期又沒有甚麼太過突出的遊戲支持，所以……

另一點黑龍要提出的便是遊戲種類的問題，如林仁君所言，《心跳回憶》的支持者比《拳皇》為多這點，黑龍實在不是太過讚同，所謂的「受歡迎」和「不受歡迎」，其實不是以其人數而定，最重要的是喜愛者的取向，喜愛《心跳回憶》的人是喜歡玩遊戲還只是喜歡之中的人物呢？反看《拳皇》，喜愛的人不只愛之中的人物，而且還會深究之中的系統和玩法，這種才是真正的喜歡，而黑龍本身便不是喜歡《心跳回憶》的人了，回想當日買了兩隻SS版的《心跳回憶》，也只是為了之中的「MEMORY CARD」才買。再者，在NGPC之上推出《心跳回憶》也不見得會令NGPC的銷量有多大的推展，其實一切的事情也要取決於機體支持者對該機體的要求，這些便是所謂的——「供求關係」。

祝早日買齊所有機種！

赤目黑龍上



※以上純粹個人意見，與本刊立場完全無關

編輯接待處



唉！自從推出了《遊戲王II》之後，小妹一直過娛儲卡生活，這全因為AMI的引誘和小璘鼓勵……，以現在小妹所儲的卡，相信能夠將她們二人打倒的(←很有自信)。另外，新加入的同事時雨和一輝，已有讀者來信問候他們(←真快)，有時真的很羨慕他們的(←鈴奈都有信啦！)。

「Outdata問題？」

To MS

你好！很開心你可以完成《FF 8》的「小說式」攻略，為一些不懂日文的Game迷帶來不少的方便，可是我對《FF 8》的內容有不明白的地方，希望你可以解答一下！

Q1.Launa在什麼情況下結識了玲和艾露呢？

Q2.玲為什麼會死掉呢？死掉了很可惜啊！

Q3.福田君曾在103期的「福田神社」中說過只要看完6段故事，就會明白sell的戀愛故事，請問是哪些的呢？

Q4.Rinoa和Seifer是否一早便認識對方呢？如有結識的呢？

我是一個完全不懂日文的人，所以不明白故事的發展，希望你不會介意這麼outdated的問題吧！還有我很喜歡你所寫的「MS留日記」，所以請繼續寫多一點有關留學的事呢？努力吧！！

To鈴奈：

鈴奈小姐主持的「Game畫廊」也有一段日子，那麼你喜歡哪幾位投稿者的作品喝？其實我也是修Arts的，所以只有描素可以見得下人，我想我要在上色方面下一番苦功啊！用廣告彩上陰暗位時，有有什麼地方要注意呢？

祝各編輯身體安好

Yours Gemmy上

TO Gemma

Gemma,很高興收到你的信，也很感激你抽空看筆者的劣作《FF8》攻略，在此筆者先向你致謝，另外筆者的《FF8》攻略，並不是你所說是「小說式」，因為筆者自問未及水準，所以你太過獎筆者了，不過筆者一定會繼續努力的。

1) Laguna等人自從在發掘現場與Esthar兵一戰後，他們雖然跳崖逃過一劫，可是卻因此而失散，Laguna受了重傷被運到Winhill村，受到玲和艾露的照顧，就是這樣認識的。

2) 遊戲中故事並沒有詳細交待她的死因，相信是病死的。

3) 不知你有沒有看《FINAL FANTASY VIII OMEGA》呢？在72頁中，已有詳細說過Zell的戀愛物語是如何發生。

4) 不錯，Rinoa和Seifer早就認識對方，可是在遊戲中故事並沒有交待二人是如何認識。

MS上

其實小妹對畫的要求不是太高，只要小妹看得出畫稿是用盡心機去畫便OK了。在上蔭暗位時，應該留意其光位來源是否正確，例如是否在畫面中，主體是背着太陽，但在其前面卻比背面光亮；相信有修美術的GEMMA也明白的了。至於用廣告彩方面，就要小心調教顏色是否你所需要的，因為要調教到心目中想要的也頗困難的。而廣告彩是不宜加太多水的，因為其上色後的效果是絕對不好的，若想做到「晶瑩通透」的效果就用水彩會更好。

鈴奈上

「我愛拳皇」

Dear遊戲誌所有編輯：

Hello！大家好，希望可以快些刊登我的來信，Thanks！

「拳皇99」即將推出，今次加入了後多新的系統，而且又有很多新的角色出場，可是上集的超強角色，包括大門，七枷社等，也要被刪除。還有，到現在也還未有八神庵的出現，會否以隱藏角色的身份出場？我和草薙榮也是這樣想。但怎樣也好，和也希望「拳皇99」快些推出便好了。

今期也有兩位新編輯加入了。想起來，GPM自改革以來，已經有很多新編輯加入啊！以下給兩位新編輯：

一輝哥哥(不介意叫你做哥哥吧，雖然我不是阿瞬)我想你應該是一個星矢迷衲的，而你也有10年以上的機齡，看過你的PROFILE，你好像甚麼GAME也愛玩的是嗎？

還有的是時雨田田，若果我沒有記錯的，「時雨」應該是在「幽遊白書」中出現過的，請問你這個名是否源自於「幽遊白書」的呢？正如你所說，編輯這份工作真是不易做的，沒有一定的「精神力」是很難做的，不論怎樣，我也會默默地支持你的，加油呀！時雨田田！

暑假已到了，但比較好玩的新GAME卻不是很多，而且「GUITAR FREAKS」又未出，唯有玩住「BEAT MANIA」的「GOTTA MIX」啦，再不行的，跳幾局「DDR」，而且「DDR」又說會出「2nd REMIX」好像說有「HOUSE」的「20 November」，是否屬實？雖然在下玩「DDR」，實在差得可以(連Basic的BOYS都跳不過，莫說是其他歌曲了。)但我真是很希望快些出「DDR 2 nd Remix」的。

臨收筆前的小小說話：「拳皇」系列中，替麻宮雅典娜(時常來信給貴刊那位)配音的人是每位不同的，那麼在《99》中，替她配音的又是誰呢？若他們知道的話，不妨告訴我吧，Thanks！

好了，現在夜深了，是時候收筆，再見！(已經將近睡著了。)

オーレ=ラーン

17-7-99

TO：オーレ=ラーン

首先十分多謝你的來信！就如編者話所說一樣，我喜歡的遊戲很多，甚至嚴格點來說，自問算是一個遊戲迷，只要有喜歡的遊戲，我會毫不猶疑把主機買下，例如當年為了《拳皇94》而買下NEOGEO帶機，想起來也有點傻氣！至於信中提及本人是否一個《星矢》迷，我只能回答我十分欣賞漫畫版的「黃金傳說篇」及「冥王篇」，在芸芸人物中我最喜歡一輝，是因為他那招「鳳翼天翔」以及他所背負的過去實在給我十分深刻的印象。反而我近期較「迷」《BOY聖子》到及《柯南》。

IKI 覆

其實時雨這名字和《幽遊白書》入面那個角色是完全沒有關係的，只是我覺得日文中用來形容天氣、景物等詞語很有意境，故此便取了「時雨」這名字，意思是「秋天和冬天之間的陣雨」。

編輯的工作雖然辛苦，但做完後的滿足感也很大，加上從今期起我已習慣了編輯部的工作，相信我是可以應付得來的！謝謝關心！

時雨 上

很高興又收到你的信啊！相信支持《拳皇99》的FANS一定很期待它的推出吧！關於八神庵是否出場，我想既然他是拳皇的主角之一，出現的機會應該很大，但會否以隱藏角色的身份出場就不得而知了……

GP玲奈上

「很想聽 GUNDAM 歌」

鈴奈小姐和各位編輯：

你們好，我是第一次來信的，所以極度希望這封信會被刊登，幫幫我啦！無論此信最終會被刊登成為橙皮的墊子也好，希望你會看過此信。

Thank You！！！X 100000000

各位終日為機迷辛勤服務數載的編輯們，我先在此代表全香港的機迷致上一句Thank You，多謝！！！(眾機迷：這傢伙有什麼資格？！)你們工作之餘也不忘要小心身體呀！病倒了我們就不能欣賞到你們的心血結精，解我們疑難的靈丹妙藥嘍！

特別給MS前輩的Message：

閣下以MS為筆名是因為你很喜歡MS嗎？這也很獨特，沒有很多女孩子會喜歡這類東西的嘛！我以小MS改為筆名就是因為我很喜歡MS，又很喜歡你所寫的編者話。你的話常是富幽默感再加教育意義的。估編輯做到像你也真是很好了，希望你會繼續努力，做多些好攻略、Game評、介紹給我們吧！

我在「打」這封信時就正在聽高達的歌曲，但也覺得質素未如理想，希望你可以提供一些打以下載到這些歌曲的網址給我。最好就有Flying In The Sky(機動武鬥傳G高達)、The Winner(機動戰士0083－星塵裡的回憶)、New Gundam Up To The Victory(機動戰士V高達)啦！

Thank You X多謝！！！X10000000(路人甲：這傢伙真夠「客氣」！)

Turn A Gundam系列的模型在本辦「打字」的時候已出了三款，每款也保留了Turn A Gundam的風格.....崎型。崎型就崎型在身體很圓，和以前凹凸，充滿機械感的子哲然不同。你有沒有入貨呀？為何貴刊和Game Plus一直也沒有介紹呢？

我靜待你的佳音。下次再會吧！(有機會的話。>>^^_^^<<)

以上。

特別給山寺良牙前輩的Message：

你好。你是眾編輯中的聲優就是眾所周知的事。我近日才迷上了聲迷，做良牙前輩你的同道中人呢！這都是拜綾波麗所賜，是我對綾波麗那個Cool到變態的嗓子所吸引，才開始迷上聲優呢！綾波麗的聲優好像是林原田田田，沒錯吧！她就是我第一個知道的聲優。

我很欣賞貴刊和Game Plus所作的聲優介紹。都是由你負責的嗎！但是Game Plus的介紹要隔幾期才有一次，要訪問全部十多個本地名聲優真的要多等30至40期呢！我真擔心你們會突然刪除這個部分呢！(此類隔幾期才有一次的專欄通常都會有這種下場的！)貴刊的Voice File也做得很好，資料非常詳盡，可以讓像我這些無知的聲優迷認識更多名聲優呢！但為何全部都是女聲優(截至第104期)，難道良牙前輩對男聲優一無所知？不見得吧！我和不少聲優迷也很想知道多一點男聲優的資料啊！像綠川光、子安武人、古谷徹、池田秀一、藤原啟治、矢尾一樹、中原戊、飛田展男、鈴置孝洋、關俊彥、關智一、堀川亮、堀秀行等人也是不錯的聲優，希望在下期開始，Voice File會變回「男女平等」一點啦！

像我這樣的無知聲優迷是很需要像良牙前輩般知識豐富的人來指點迷津的啊！好了，下次再來向你請教。(有機會的。>>^^_^^<<)請呀！！

以上。

特別給GP鈴奈前輩的Message：

鈴奈前輩你好。在GP鈴奈Show Game中，的鈴奈真的是你來的嗎？也蠻可愛嘛！記得不要再虐待那些記憶咭和過期的Game Player Magazine了。()你在上期(第104期)上說過你還要上學，那麼你在修讀什麼年級的課程呢？

無論怎樣也好，賺錢也要努力讀書的啊！

真是抱歉，我沒有留意到你在104期的小通告，在留意到的時候本文已完成了超過90%了，相信本文完成後應該會有1000字左右吧！而且我是用電腦打的，完全無視了那段小通告，希望你多多包涵，不要因為這原因就把我的信投籃啦！

Sorry & Thank You！！！X 10000000

希望你會刊登此信吧！那我再投稿的機會就會大增了！Bye Bye！！！

以上。

請了！眾編輯。

祝你們

有用不盡的精力來工作；有洗不窮的金錢來買Game！

小MS改

Little MS Custom

TO小MS改：

原來還有女孩子(─相信是)喜歡MS，實在太好了！筆者生存了這麼久也沒遇過(突然感動起來~~)。想不到會有讀者看筆者的編者話，因為筆者的編者話又悶、又不有趣、而且時常說些不好的事，總是覺得有點對不起讀者，可是不寫這些自己心中又很難受，哈！真是！……

你是用MP3來聽Gundam歌嗎？而筆者就是買原裝碟來聽，所以不能提供下載Gundam歌曲的網址給你，如果你真的想要，那不如寄一隻MD來，筆者可以幫你錄下所需歌曲，你有MD嗎？

至於Turn A Gundam系列的模型，筆者仍未入貨，因為筆者比較愛一比一百的比例模型，所以並沒有打算購入，再者Turn A Gundam系列的機械實在有點……但若有一比一百的比例模型，一定會購入的(^-^)。

MS上

本人只負責《遊戲誌》內的「Voice File」，《遊樂誌》的聲優專欄並不是由本人撰寫；本人並不是不認識男聲優，只是時機暫未成熟，加上因某原因而……，至於女聲優好像過多的問題，相信在今期的「Voice File」會給閣下一個滿意的答案，特別多謝英俊美麗的前輩編輯「小璘」出手相助。

山寺良牙 覆

在《GP鈴奈SHOW GAME SHOW》內的確是小妹我啊！所以可愛是當然的了，呵呵！(*^o^*)呃，那次我只是使出絕招罷了…那些SAVE CARD那麼貴我是不會弄破它們的。至於我讀什麼年級……是．秘．密。(─我是不會讓你們知道我的年齡的，嘿嘿！)

GP玲奈上

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他(她)們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更要用鉛子筆鎮寫。



館主：杉田里繪

各位大家好呀！小女子叫杉田里繪。(←大家可叫我里繪的)白雲哥哥因為私人理由而離開畫廊了，真的不捨得他呢！所以由今期開始便由小女子接手，請大家多多支持，寄多些畫來啊！

里繪

評語：整幅畫的構圖好像《Generator Gawl》的宣傳海報呢！以淺綠色作主色調給人的感覺很舒服。人物面相OK，但對於男孩子來說，他們的身形好像纖細了點，肩膊也太斜了；至於那部Generator，如你所說，的確……Marker的技巧一般，另外可能因黑線未乾透便上Marker，所以Gawl臉上的黑線化開了不少。而背景的字雖可豐富畫面，但在這裡反破壞了這幅畫的氣氛。



優秀作品

Minai



巴薩拿

評語：四位Marionette很有壓迫感，迫得小樽要縮小躲在一旁……這幅畫的最特別之處，是運用了膠片畫的上色技巧，色彩層次分明，可是用色不夠鮮明而且濁，使畫面變得較暗。人物的面形有些扭曲，不過尚算可以接受。此外，巴薩拿下次寄畫來時，要確定顏料完全乾透才入信封，因為這次紅火莓的頭髮跟一起寄來的白紙黏住了。

小薩

評語：是一幅運用電腦上色的作品，可惜打印出來後的效果不佳，可以的話下次寄磁碟來吧。Aya的樣子不錯，但身體部份印得很模糊以致看不清楚。黑色的背景加上螢光綠色的Aya，有點像《午夜凶靈》呢…另Aya的名字若改用其他顏色相信會較好。





SANDY CHAN

評語：LANGRISSER V的斯古馬。用色比較單調，因此看起來很空白，作為背景的玻璃碎片亦不甚討好，可是要是那些碎片轉為用藍綠色系並放大點的話，應該能令畫面豐富些。除此之外，如果選擇木顏色來上色，用紙方面最好選些有紋的畫紙，這樣可讓木顏色發揮到最佳效果；而衣服綢折的畫法亦有待改進。

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓　遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。



陳稼軒

評語：喜怒哀樂四種表情的片桐彩子十分可愛！！稼軒運用木顏色的技巧不太純熟呢，某些地方更顯得有點馬虎，其實除了控制強弱力度來改變色調外，利用疊色也能使色彩變得多元化的。美術字的字形頗得意，但好像總是把片桐的頸斬下來似的，下次不妨嘗試把人物身體也畫出來吧。

Presented By：Yamadera Ryouga＆子濃



歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——





彈艙1：模式大公開

遊戲：METAL GEAR SOLID INTEGRAL　機型：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報部

STUFF MESSAGE

無線電在平日玩的時候會有八個空格，而這些空格都會埋藏着一些無線波段數。只要無線波段數附合，就可以在各STAGE中聽到職員的無線對話。



方法

附合無線波段數為 140.07

聽到不被採用的 BGM

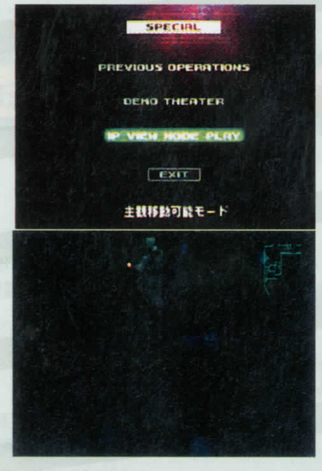
聽到不被採用的BGM就是遊戲中隱藏的波段數，不過只限於在雪溪谷（戰車戰以外）、通信塔的通道（烏魯夫戰取得勝利後）、通信塔的大雪原（烏魯夫戰以外）。

方法

附合無線波段數為 140.66

追加模式

在同樣的條件下，會一次過出現很多追加的要素。首先可以鑑賞沿著故事發展的DEMO—「DEMO THEATRE」、可以以主觀視點進行遊戲的模式出現、在VR DISC的EXTRA裏，會出現「PHOTOGRAPH」模式、以及按L2和R2來開始遊戲，敵人出現的位置就會改變。



出現條件

將本編遊戲完成，並且SAVE 完成DATA

COSTUME CHANGE

SNAKE與MERYL所穿著服飾會完全改變，SNAKE會穿著禮服、而MERYL則會穿著SNEAKING SUIT。

方法

兩次完成遊戲，開始進行第三次遊戲

追加映像特典

在「映像特典」中會收藏了不論是小島監督或《METAL GEAR》的支持者都不能錯過的珍貴映像。當中追加的新映像都可以方法中知道，如果想看這些珍貴映像就要努力了。

方法

VR 訓練的達成率達 45% 和超過 75%

隱藏 VR 模式

在VR訓練模式裏，只要條件達成就會出現各個STAGE，而以下的表會列明清楚當中的條件。不過同樣的STAGE亦會出現TIME ATTACK MODE。

模式	出現條件
ADVANCED MODE	SNEAKING MODE-NO WEAPON的全PRACTICE，以及WEAPON MODE-各武器•全PRACTICE CLEAR
VS.12 BATTLE	ADVANCED MODE-各武器•全PRACTICE CLEAR
VR-MISSION	SNEAKING MODE-NO WEAPON的全PRACTICE、SNEAKING MODE-SOCOM的全PRACTICE、WEAPON MODE-各武器•全PRACTICE、和ADVANCED MODE-各武器•全PRACTICE CLEAR
PUZZLE	達成率50%
VARIETY	達成率60%
MYSTERY	達成率70%
NG SELECTION	達成率80%
NINJA	參考下面的「忍者STAGE」

忍者 STAGE

故事在最後階段時，因FOXDIE起動，而容易死亡。另外在PocketStation中可以製作血清來救SNAKE一命，血清的製作成功兼附合條件就可以玩「忍者STAGE」。在首先將遊戲完成，再將CLEAR DATA儲存到PocketStation。利用PocketStation的紅外線通信功能在7日內收集五個爆機DATA，不過這些DATA必須有其中一個是「BIG BOSS」的稱號。







彈艙2：隱藏PASSWORD

遊戲：STAR WARS EPISODE 1 RACER　機種：NINTENDO 64

提供者：《遊戲誌》情報組

雖然STAR WARS的已推出有一段時間，但它的秘技終於被發現了。這些秘技輸入方法非常簡單，首先進入遊戲的輸入名字畫面，然後按緊Z掣，以L掣來輸入不同的PASSWOARD。不過DEBUG MENU再需要在開始普通遊戲時的PAUSE MENU中輸入方向掣，左、下、右、上。

效果	PASSWORD
DEBUG MENU	RRDEBUG
無敵模式	RRJABBA
反射模式	RRTHEBEAST
隱藏角色	RRCYYUN
用1或3插位來玩	RRDUAL



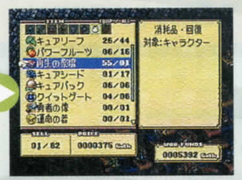
彈艙3：無限ITEM任你用

遊戲：Ogre Battle 64　機種：NINTENDO 64

提供者：《遊戲誌》情報組

《Ogre Battle 64》這個推出了不久的戰略遊戲，這麼快就有令不同的道具增加數量的秘技，真的很快啊！還有和上集同樣的MUSIC MODE與DELETE DATA，現在就為大家說說！





道具增值

首先將玩者需要進行遊戲中的編成畫面，將需要增值的ITEM進行處分，而最後必須剩下一個。跟著ITEM就要擺放在身上沒有ITEM的UNIT裏，還要裝備到裝備欄最下的位置，其次就是將該UNIT內的其中一個角色除去，再將角色編入UNIT內，而ITEM會移到裝備欄的最上位置，但需要將該ITEM解除到ITEM欄。將ITEM欄的兩個ITEM處分後，只要離開編成畫面而再次進入，便會發現該ITEM會增加至255個。

音樂試聽



■在輸入角色名字時，輸入「MUSIC_ON」便可選擇遊戲中的BGM來聽聽

洗除 SAVE



■在輸入角色名字時，輸入「DEL_DATA」便會移除遊戲中的所有DATA（SAVE）



彈艙4：新歌仔出場

遊戲：PAKA PAKA PASHON　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報部

在ORIGINAL MODE中，以SPECIAL難度來完成歌曲，而當PERFECT率達30%或以上時，TRADING MODE就可以選擇LIST 1的歌曲。當PERFECT率達80%或以上，就會增加SOUND TEST和2 PLAYER對戰模式，而SOUND TEST則可聽到LIST 2的歌曲，不過它們都會是ARRANGE版本。

SOUND LIST 1

- XL Techno
- Floated Calm
- In a Merry Mood
- Camel
- Key Word

SOUND LIST 2

- Cool Dancing
- Escape
- Sun-J99Mix
- Blue Noise
- XL Teahno
- In a Merry Mood



彈艙5：3大隱藏模式

遊戲：新世紀EVANGELION　機種：NINTENDO 64

提供者：《遊戲誌》情報組



混合戰模式

只要將STORY MODE的HARD（高難度）完成，而且ACTION VIEWER全部出現。這個時候，各位就可戰鬥DEMO中「兩個手掣一起按L+R，之後就其中按START掣」。然後就可選擇將會使用的機體。



MISSION 11 VS MODE

只要將STORY MODE的HARD（高難度）完成，SIMULATION MODE就會出現MISSION SELECT。選擇MISSION 11後，在操作說明畫面中「兩個手掣一起按L+R，之後就其中按START掣」，而同時按C掣（上：零號機、下：初號機、右：參號機），便可以更改使用的EVA。



所有 ACTION VIEWER

當ACTION VIEWER有1個以上的FILE狀態。當進入OPENING的戰鬥DEMO時，就會出現「BEC SECTION3」的畫面，而這個畫面的同時按「兩個手掣一起按全部C，之後就其中按A掣」。



彈艙6：敵人也不外如是

遊戲：PERSONA 2罪　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

《PERSONA 2罪》在推出後一個月的現在終於有遊戲的小小秘技。雖然這些都是欺騙電腦的技巧，但相信可以幫各位在玩這遊戲時變得更加無敵。

ITEM 無限增值





進入戰鬥畫面時，首先在「行動設定」中設定角色為使用想增加的ITEM，之後就可利用「退卻」或「CONTACT（與惡魔談話）」來令角色不能使用ITEM，而需要再次進入戰鬥，將之前設定的ITEM指示更改為攻擊、ペルソナ等其他指令。戰鬥完結後，各位會發現該ITEM增加了，不過增加數目就要視乎多少個角色設定為使用了該ITEM而定（角色一次只會增加一個）。

萬能防禦術

進入戰鬥時，在「行動設定」中將所有角色設為「防禦」狀態，而且將隊伍中最慢的角色設定成最先行動，這樣敵人就一定會快過角色行動。當敵人行動完結後，將角色的行動設定改為「攻擊」，從而就可以在攻擊敵人之餘，令敵人的攻擊威力削減。



彈艙7：REGINA有新衫着

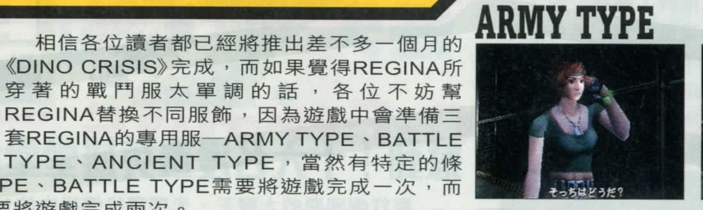
遊戲：DINO CRISIS　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組



相信各位讀者都已經將推出差不多一個月的《DINO CRISIS》完成，而如果覺得REGINA所穿著的戰鬥服太單調的話，各位不妨幫REGINA替換不同服飾，因為遊戲中會準備三套REGINA的專用服—ARMY TYPE、BATTLE TYPE、ANCIENT TYPE，當然有特定的條件，首先ARMY TYPE、BATTLE TYPE需要將遊戲完成一次，而ANCIENT TYPE則要將遊戲完成兩次。







ARMY TYPE　BATTLE TYPE　ANCIENT TYPE



彈艙8：可以知道有多少分

遊戲：BURGER BURGER 2　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

為了講求開發BURGER的效率，各位可以在標題畫面中輸入下面的COMMAND，令進行遊戲時出現自己製作的BURGER會有多少點數，從而進行各方面的調教，而且這個COMMAND不論FREE或STORY MODE都可以使用。除此之外，CONTINUE畫面亦可使用。

COMMAND

在標題畫面時，左3次、右3次，再按○掣決定。



彈艙9：版數任你選

遊戲：FINGER FLASHING　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

這遊戲的最初時，雖然可以在五ROUND中自由地選擇挑戰，但第6 ROUND或之上都不可直接選擇，而現在就是可以很方便的進入之後ROUND數的COMMAND。在各個模式的ROUND選擇畫面（除了對戰模式之外）輸入下面的COMMAND。雖然這個COMMAND比較長，但組合則比較簡單，當成功的時候，會有一響聲出現。





COMMAND

在ROUND選擇畫面時，交替地按L1、R1五次（共按10次）、跟著交替地按左、右五次、最後交替地按L2、R2五次。



彈艙10：進入時SPECIAL STAGE

遊戲：GRINT GLITTER　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

在今期推出的同時，這遊戲亦會推出，不過將會有四個SPECIAL STAGE存在，當中不單金錢的流動性大，而EVENT BATTLE亦會有很多。除此之外，讀者更可得到三種不能在普通STAGE中取得的PARTS—NORMAL、FIGHTER以及資料不明的X總統系列。

進入對戰模式中的「PASSWORD」後，只有輸入下面的PASSWORD，就可以進入一個名為「V JUMP」的SPECIAL STAGE，不過這種只可以開STAGE 1，而其他的三個則需要輸入另外的PASSWORD。





NORMAL FIGHTER

NORMAL		FIGHTER	
探查力	358	探查力	21
精神力	358	精神力	280
戰鬥力	358	戰鬥力	655
移動力	358	移動力	130

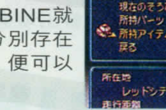


彈艙11：取得JET TURBINE

遊戲：CHORO Q WONDERFUL　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

這個秘技就是讓各位駕駛一輛加速力十分厲害的JET TURBINE，不過要製造JET TURBINE就必要取得三件ITEM—花火打ちあげ用の筒、ガスバーナー、以及せんぷうき，而它們會分別存在於GREEN PARK、YELLOW TOWER、BLACK CITY三個都市內。得到這三件ITEM後，便可以到RED CITY的かじ屋取得JET TURBINE。







TEXT：一輝

英雄列傳 HERO RETSUDEN

漫畫英雄堂堂結集！

老殘遊戲



■令人異常懷念的OP畫面。

前言

各位好！又到了「老殘遊戲」的時間，今次是筆者第一次執筆寫此欄，希望各位高手多多指教！廢話少說了，相信大家也知道日本方面有本叫「少年JUMP」的漫畫週刊，其中連載過的作品多不勝數，計有「北斗之拳」、「龍珠」、「聖鬥士星矢」、「足球小將」、「城市獵人」、「JO　JO奇妙大冒險」、「魁！男塾」‧‧‧等不能盡錄，其中更有不少角色在日後成為經典人物，長留讀者心中。適逢1988年正值「少年JUMP」20週年的大日子，為了慶祝這件盛事，廠方特意推出一隻集合多部漫畫主角於一身的RPG遊戲—《英雄列傳》。

■被吸入漫畫世界的玩者。



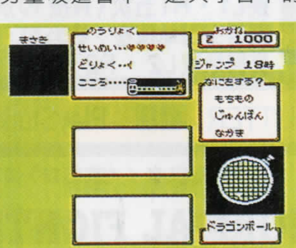
■16位英雄在DEMO中一一閃過。

遊戲內容

通常一般的RPG，玩者大多扮演勇者的角色，然而此作中玩者的身份乃是一名普通的「少年JUMP」讀者！其實遊戲的故事也蠻有趣，話說一天下午，正當玩者正在家中如常閱讀「少年JUMP」之際，突然書中發出一陣異樣的光芒，之後更被一股不可思議的力量所包圍，最後玩者更被這股不可思議的力量吸進書中，進入了書中的世界‧‧‧



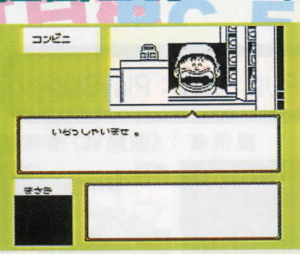
■遊戲開始的地點。



■雷達會顯示龍珠所在位置。

■只有玩者才能拯救漫畫世界。

遊戲目的～一起打倒大魔王！



■那不是IQ博士嗎？

遊戲中玩者的目的，當然是要設法返回現實世界罷！不過，除此之外，玩者更兼負了另一個重任—恢復漫畫世界的和平。原來玩者身處的漫畫世界名叫「JUMP WORLD」，由於「少年JUMP」的多部漫畫中曾出現過無數的壞人，最近這些惡役的怨念愈積愈多，開始破壞了「JUMP WORLD」的平衡，唯一解決方法，只有透過尋找傳說中歷代的16名英雄（漫畫主角），在他們幫助下，把今次破壞的元凶—邪惡的大魔王打倒，恢復漫畫世界的和平。



■遊戲版圖十分廣大。



■會話畫面。

感動！十六名漫畫英雄堂堂結集！！

要打倒邪惡的大魔王，先要尋找傳說中的16名英雄，而這些「英雄」其實是指過往「少年JUMP」的多部漫畫中的主角，他們計有健次郎、星矢、大空翼（戴志偉）、孫悟空、星矢、小雲、獠（孟波）、筋肉人‧‧‧等全16人，此外，多部漫畫中的角色也以客串形式登場，總之，這實在是一隻星光熠熠的 ALL STAR RPG！

■玩者須把密碼記下。

■餐廳可幫助玩者回復體力。

■戰鬥畫面。



■玩者要一邊戰鬥一邊尋找同伴。

獨特的遊戲世界觀

遊戲中特別值得一提是有關它的世界觀，首先遊戲中全16名同伴是位於同一世界中的不同位置，簡單來說，遊戲中的世界地圖其實有「底」、「面」之分，假設玩者現在所身處的位置是「面」世界的龍珠西都，然而來到「底」世界，就算玩者所身處位置雖與「面」世界一樣，卻發覺同一地點在「底」世界會變成天神村！而在遊戲中期，玩者可透過「時間滑行器」穿梭往返於「底」、「面」兩個世界。至於取得同伴的方法，則玩者須要符合特定條件才可得到其加入，如要取得孟波玩者是首先需要幫助孟波逃避惠香，或應說玩者必須早過惠香找到孟波，才可得到他的加入。最後，有一點不得不提的，就是有關龍珠的作用，透過龍珠雷達探測器，玩者可以自由尋找分佈各地的龍珠，其作用可令已死的同伴復活！由於遊戲設定中角色「死」後只能透過龍珠復活，故龍珠在本作中佔了很重要的位置，同時其功能亦更加接近原作的設定。



■GAMEOVER了。

後記

這實在是一隻不可多得的遊戲，能夠於一隻遊戲內同時欣賞多部名作的人物演出，情形如今日的機戰系列，「明星效應」令人投入感大為提高。不過，由於礙於當時機能所限，在沒有RAM記憶的情況下，今次續關也要抄長長的密碼，實在遊戲最敗筆之處。



我是一個動畫人（最終回倒數：4）

不經不覺黑龍入行已經足足10年了，雖然黑龍曾在數間不同的公司之中工作，不過，其實來來去去也是在同一個行業之中工作，那便是「出版」，還記得當初入行之時，只是一個小小的「助理編輯」，做的只是一些貼字的工作，實在想不要在10年之後，會是這樣的光景。

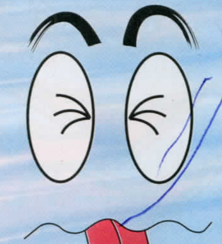
其實黑龍的知識大部份也是在入行的頭兩年學回來的，而沉迷在動畫世界之中也是由那時開始，「動畫」這個名詞其實是取自英文的「ANIMATION」，之不過，「ANIMATION」是範指所有的「電影」及「卡通片」的製作，就算是所謂的「特攝片」，其實也只是「動畫」的一種而已。而黑龍經常説自己是一個「動畫人」，因為基本上只要是在畫面上「移動」的東西，黑龍也會看，不論是新片、舊片，黑龍也不會放過，只要是好的作品，黑龍可以看10次、20次，甚至40次也不會覺得悶，反而，遊戲機在黑龍的「正常」生活中所佔的比率實在非常細，所以能在這裏工作這麼多年，連黑龍也感到有點奇怪，但這又不是意味着黑龍快要離開，只不過是心中有點兒不快，所以借本文宣洩一下而已。

當時製作「PLAYERS ZONE」實在令黑龍非常高興，因為終於有機會製作自己最專長的東西，之中的「動畫」、「玩具」也是黑龍生活之中不能缺少的東西，可惜，十數期便告「玩完」，黑龍也非常難過，然而這是公司的決定，黑龍亦唯有接受，不過，黑龍對這些玩意的興趣是沒有減退過，現在，黑龍在等待着另一個的機會，希望可以再一展身手，然而，事是急不來的，一定要順其自然，循序漸進，否則必然會弄巧反拙。

如果大家對黑龍所發表的言論有甚麼意見的話，大可以寫信來研究研究，只要寫信寄來「灣仔駱克道33號中央廣場 福利商業中心7字樓」，信封面註明「推銷員赤目黑龍收」便可。

BY：赤目黑龍

MS留日記



雖然在日本生活是非常休閒，但是在「食」方面就一點也不好，最主要的是在日本食一餐，比起香港貴十多元左右(那時日圓對香幣約7.5算)，真要命！再加上日本的食物，不是炸；就是生食，因此在最初的時候，根本不知吃甚麼好，後來便多吃牛肉飯和咖喱牛肉飯，但始終沒有勇氣找新東西吃(←窮苦學生)。在那時開始，筆者開始掛念香港的罐頭……

當住了一段時間，筆者的日文已可以與日本人作日常的溝通，因此也開始與其他同學交流，最主要的對象當然是與韓國人啦！他們韓國人的生活習慣彼像日本人，每朝早到會先吃早飯，但多以酸辣的「KIMUTI」作菜，「KIMUTI」可是他們的主菜，不過筆者就受不了！

記得有一次筆者和一班韓國人到事役所辦理外國人登陸證，怎料到我們一行人乘錯巴士，結果不知自己在那，於是便用盡我們的日文能力，向巴士司機詢問最新的火車站在那兒，想不到那巴士司機是多麼好人，他除了慢慢地說出到火車站的方法外，更將車費歸還回我們，當筆者收回車費時也吃了一驚，因為在香港是沒可能取回車費的。

自那次之後為免再犯迷路的過錯，筆者決定每次外出也帶地圖，而且多點四處逛；認下路，那時筆者開始覺得自己有少許長大了，因為在日本留學，有很多時也要靠自己，這樣才能繼續在那兒生存，在此筆者便堅強起來，從此發覺了真正的自己，之後更發現原來有很多個自己存在。

(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com)

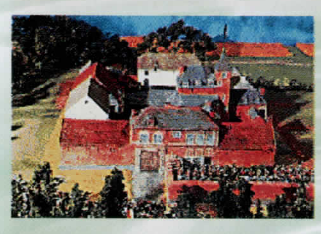
四格漫話





官運亨通升官圖

一丁目遊樂場



最近看了亞記的「雍正皇朝」，記起了一種讀書時學會的中國民間遊戲——升官圖，想在這裏和大家談談。

升官圖是一張約30吋×30吋的大紙，上面密密麻麻地寫滿了滿清時代官制下的各種機構名稱及官位，在中央以古文寫了玩法，但每個字的大小亦只是比各位所見這專欄所用的字略大。

升官圖所玩的是滿清的官制，玩的時候要準備好四粒骰子及一些牙籤作為籌碼，每人最初要由新科會考玩起，利用擲骰子決定所獲得的成績，以後便轉到各部門去繼續發展，最後以誰的官位最高來定勝負。

這遊戲據説是五、六十年代香港一種用來賭博的遊戲，而教曉在下這遊戲的，是讀高中時的班主任劉SIR，還記得是當年學校旅行時所教的。

這遊戲的有趣之處，是可以在遊戲之中學習到中國古代的官制；在這遊戲中，在下知道了原來會考狀元能任職的亦只會是個四、五品的官，至於成績較差的就更只能出任一些可有可無的官，而升官圖的官位是愈接近中央就愈高級的，用這種方法來學習，絕對會比起單靠看書本來得清楚、深刻。

不過，這遊戲需要對官制有一定的基礎認識才玩得來，而且現在已經很難可以買得到了(原則上是在紙扎舖出售的)，自己多年前購下的那張現在又不知所蹤……否則倒希望能刊登出來和大家分享一下。

(PS.歡迎各位為本欄提供意見或分享心得，來信可e-mail至：jjwong@eastmail.com)

TEXT：J.J

老福吹水站



哈佬！大家好！由今期開始本吹水佬就會喺哩道同大家吹吹水，風花雪月狗噏一下，話題可算是天馬行空、天花亂墜，形形式式都有，希望大家LIKEY啦。(太過廣東話喇…)

到底今期講甚麼話題好呢？最近其實沒有甚麼特別的事幹過，比較有印象的應該是觀看過一個名為「J-ROCK PARTY」的音樂騷。顧名思義，這是一個有關日本搖滾音樂的派對，在銅鑼灣某酒吧內主辦單位邀請了7隊本地業餘組合表演，至於歌曲方面當然是J-Rock Fans很熟悉的作品，選材上均是以X、LUNA SEA和黑夢等節奏較強勁的為主。

最令筆者難忘的，便是竟然有樂隊會演奏X JAPAN的《ART OF LIFE》，雖然該樂隊當時並沒有用上主音，可是那名鼓手的功力確實不是蓋的，鼓聲如雷之餘亦快慢由人，有點像YOSHIKI上身那般…此外另一隊在演奏《浸食-Lose Control》時亦引起在場人士注意(雖然是自己重新填詞)，因為很難得有人會彈奏L'Arc~en~Ciel的樂曲。

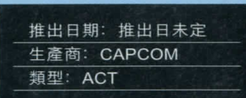
可是，由於當日實在有太多觀眾的關係，故此稍遲來者無法進入酒吧內，希望主辦單位能夠正視這個問題。

如果大家對上文有甚麼意見，歡迎來信指教指教，地址是「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明給福田便可。

BY: 非洲



STRIDER 飛龍 2

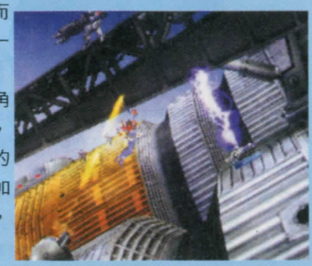


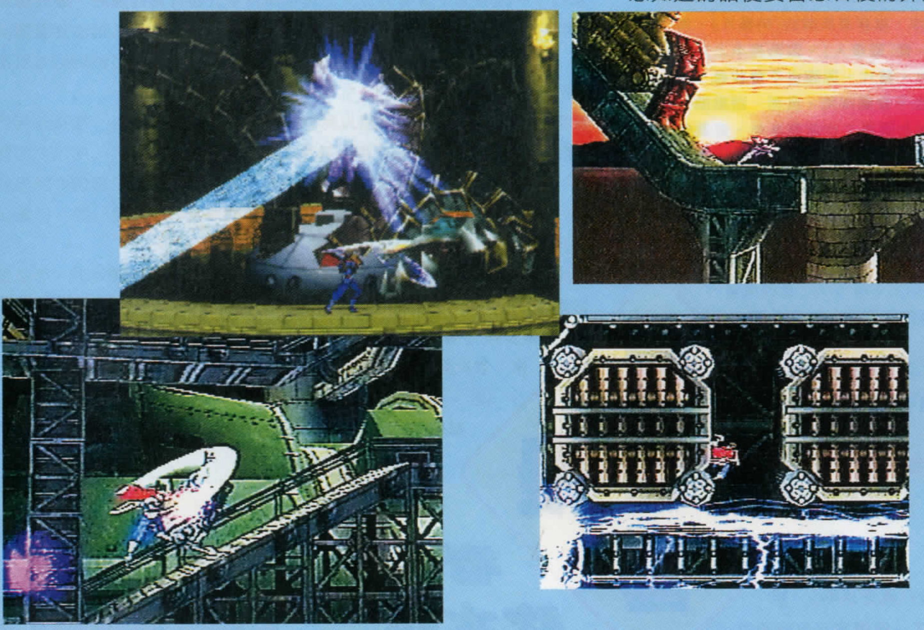
推出日期: 推出日未定
生產商: CAPCOM
類型: ACT

第一集是CAPCOM於10年前推出的名動作遊戲，當年遊戲推出時，因其故事、畫面及靈活的操作而吸引了很多的玩者，最令人難忘的當然是飛龍飛來飛去的動作及遊戲的速度感啦！

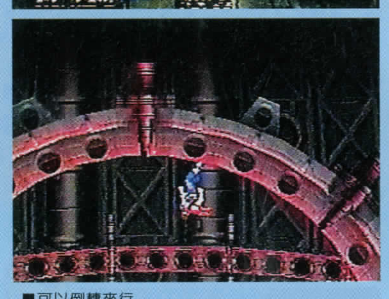
遊戲很着重世界觀，上一集是在GRANT MASTER控制下的世界中戰鬥，而這集的故事背景還未正式發表，不知道這一集的幕復人會否仍是GRANT MASTER呢?

在遊戲進行的時候，遊戲畫面是會因角色的動作或是當時的環境，而作自動對焦，右上多層捲軸的效果，令角色動作有更多的變化，不論是遊戲的畫面和角色的動作更加華麗細緻。至於遊戲系統方面還沒有公佈，想知道的話便要留意日後的介紹了。









■可以倒轉來行

以上遊戲畫面仍在開發中

STRIKERS 1999 第三之世界大戰

推出日期: 推出日未定
生產商: PSIKYO
類型: STG

F/A-18

F-22

F-117

AV-8

F-4

■玩者可以選到的5部機體

故事是說在1999的夏天，突然有無數的小型戰機由宇宙飛到地球，並入侵各國的軍事設施，各國聯合起來，決定以「STRIKERS」部隊作反擊，在過了半個世紀之後，STRIKERS再次出動，接受新的任務......

前兩集的「STRIKERS」系列都是以第二次世界大戰作為遊戲的舞台，而這一集則以現代作為戰區，玩者可選用到的都是現有的超音速戰機，一共有5部戰可供玩者選擇，分別是F/A-18、F-22、F-4、F-117及AV-8。而遊戲增設了新的系統，至於是什麼系統便有待公佈了。

鳴謝協力：佐敦Virtual Zone、Kotaro、魔鬼仔　Text：「鼓」拉拉_B

音樂Game第五彈，玩完仲有得玩！
——鼓機Drum Mania

發行商：Konami
稼動日期：稼動中

實在不能估計日本人的頭腦，本以為他們推出了《Beatmania》這個革命性的遊戲之後，未必會再有驚喜帶給街機玩家，怎知道跳舞機《Dance Dance Revolution》衝擊了以格鬥為主的街機市場後，另一個衝擊已經湧至香港了……(格鬥Game陷入危機中？^_^")這就是考大家眼界、節奏感之餘，還要大家「一心六用」的鼓機《Drum Mania》！

《Drum Mania》(香港版名為《Percussion Mania》)可以說是音樂Game推出以來，最忠於實物的，相比Beatmania、Dance Dance Revolution，它是唯一用了真正樂器所組成的呢！(是用了Yamaha電子鼓的)。



新的遊戲、舊的玩法

《Drum Mania》的玩法就如一般音樂Game一樣，都是在畫面中的提示符號落到指定位置時，便要用鼓棍敲擊對應的位置。而中間的看來很簡單，不過這遊戲除了要用玩者的雙手之外，還要用腳的呢！從畫面的左起共有六條符號落下的「線」，分別對應大家座位前面的5面鼓，在畫面中間的白色線，就是對應大家腳下的踏板的(搞得不好的話，或者會「人仰馬翻」……)。

遊戲中共有三個模式供大家選擇：

Practice Mode——先學習操作，然後會有一首歌讓大家實習；

Normal Mode——當然就是正式的遊戲啊；

Real——符號較像真正打鼓時的排列，而歌曲整體的難度也較高。

在選歌時，大家除了可以用「音符」的多少來識別歌曲的難易度之外，還可以看看畫面右下方的五角型，它詳細地列出了歌曲的速度，考驗各位的內容(技術、速度)等等。

歌曲開始後，在畫面的右方就是一般音樂Game也有的動畫(當然要有啊，否則只是看着那些符號的話，玩者和後面的觀眾也會覺得悶呢)；在畫面右下方的棒是能量計，如果錯失擊鼓的時間，能量便會減少(但是空擊則不會減能量)，當能量殆盡遊戲便會中止(俗稱「Cut歌」，而部份遊戲機中心會將遊戲設定為不「Cut歌」的)。如果在歌曲完結時能量計未殆盡的話，便可以進入下一版。

歌曲表

PRACTICE

Stage 1

歌名	類型	BPM	難度
Practice	Practice	?	?

Stage 2

歌名	類型	BPM	難度
Eyes of Kids	POPS BRITISH STYLE	105	1
I think about you '90	YEARS ROCK	113	1
Cutie Pie	POPS GUITAR	105	2

NORMAL

Stage 1

歌名	類型	BPM	難度
Eyes of Kids	POPS BRITISH STYLE	105	1
I think about you	'90 YEARS ROCK	113	1
Cutie Pie	POPS GUITAR	105	2
ONION MAN	FUSION	113	2

Stage 2

歌名	類型	BPM	難度
Cutie Pie	POPS GUITAR	105	2
ONION MAN	FUSION	113	2
Good Times	POPS AMERICAN STYLE	103	3
Ska Ska No.1	SKA	140	3

Stage 3

歌名	類型	BPM	難度
Good Times	POPS AMERICAN STYLE	103	3
Ska Ska No.1	SKA	140	3
When I dream of you	LOVE SONG	64	4
Ultimate Power	PUNK ROCK	172	4
Across the nightmare	HARD PUNK ROCK	300	5

REAL

Stage 1

歌名	類型	BPM	難度
Eyes of Kids	POPS BRITISH STYLE	105	3
Sunny side street	POPS BRITISH STYLE	120	4
Hypnotica	BIG BEAT	135	4
Ska Ska No.1 SKA	140	5	

Stage 2

歌名	類型	BPM	難度 Notes
Sunny side street	POPS BRITISH STYLE	120	4
HAPPY MAN	PUNK	180	5
Ska Ska No.1	SKA	140	5
Heaven is '57 chevrolet	SWING ROCK	190	5

Stage 3

歌名	類型	BPM	難度
HAPPY	MAN PUNK	180	5
Ska Ska No.1	SKA	140	5
Heaven is '57 chevrolet	SWING ROCK	190	5
Crunchy Nuts	?	130	6
Road for thunder	HEAVY METAL	207	6
WAZA	FUSION	140	8

SESSION

歌名	BPM	類型
CUTIE PIE	105	MOTOWN
I THINK ABOUT YOU	113	'90 YEARS ROCK
SKA SKA NO.1	140	SKA
HOLIDAY	113	—
HYPNOTICA	135	DIGI ROCK
Mr. MACHINE	195	—
THE ADVENTURE	180	—
JET WORLD (EXPERT)	276	—
ACROSS THE NIGHTMARE	300	HARD PUNK ROCK
HAPPY MAN (EXPERT)	180	PUNK
ULTIMATE POWER	172	PUNK ROCK
HEAVEN IS '57 CHEVOLET	190	SWING ROCK

秘密資料

或者大家都會奇怪，為甚麼會有「Session」的一項呢？其實這就是傳聞已久的結他機和鼓機的Link version中的歌曲了，至於何時才有呢？相信還要等到香港有《Guitar Freaks 2nd Mix》時才可以玩到了。(因為Drum Mania是對應Guitar Freaks 2nd Mix的)

注意事項

1) 隨機的鼓棍是十分脆弱的，聞說已經有不少中途斷棍的事件發生了……不論如何，請大家打的時候還是不要太大力好了……

2) 隨機的鼓棍末端的金屬部份有可能在玩的時候令大家的玉手受傷(筆者就在第一次玩後起了一個泡……>_<)，有興趣(也要有錢)的話可以到樂器店買一雙「私家棍」，這樣打的時候就會更得心應手

3) 為了方便運送，《Drum Mania》開箱時最左邊的那面鼓是調低了的(名為High Head，是藍色的)，如果大家發現還未調高的話，便叫機舖老闆盡快調整一下。

4) 選歌時，可以按機身的Start鍵來決定，亦可以敲打最右邊的Cymbal，所以不要隨便敲啊。(萬一選錯歌就「喊都無謂」啦)

DM/PF秘技
H=Hihat 藍(第一個)
S=Snare 橙(第二個)
T=Hi-tom 綠(第三個)
L=Low-tom 紅(尾二果個)
B=Bass drum 腳制
HIDDEN:TLTLTB
MIRROR:SSTLTB
SPEED:HSHHSHB
EX REAL:HHSSTLTLBB停一停L
所有秘技也是在選MODE畫面中輸入



TEXT BY：KOTARO、古拉拉_B、隱藏人Cycloid

「BEMANI」系列最新作陸續有來！

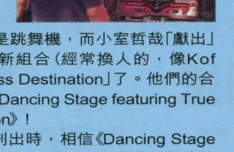


《Beatmania II DX Substream》

被稱為「Beatmania」最恐怖系列的《Beatmania II DX》，相信大家都應該看過、玩過或者被它嚇過，心情平復不久後，可能大家又要被這怪物襲擊你的錢包了，因為在灣仔的馬師道，一家「地下」遊戲機中心正在展出《Beatmania II DX》的最新版本——《Beatmania II DX Substream》！

沒想到日本方面還未正式公佈推出的日期，在香港便可以試玩到了。當然筆者第一時間便去了該遊戲機中心看個究竟，發現它的外表沒有太大變化，但是內裏的歌曲卻增至43首之多！除了Beatmania II DX的所有歌曲(包括隱藏歌)之外，還有多首錄自Beatmania其他版本的歌曲，例如PlayStation版《Gotta mix》的「DJ Battle」、《4th mix》的「Trance」等等，更有多首節奏明快的全新曲目呢！此機只會展出數天，要試就請早了。收費方面嘛？比預期中便宜，只需七塊錢。

要和小室跳舞嗎？



這個我也想耶～～其實這次要介紹的，是Konami和小室哲哉的第一次合體……呀！合作才對，Konami出的是跳舞機，而小室哲哉「獻出」的就是他的最新組合(經常換人的，像Kof嗎？)「True Kiss Destination」了。他們的合作，名為——《Dancing Stage featuring True Kiss Destination》！

在本文刊出時，相信《Dancing Stage featuring True Kiss Destination》還在觀塘的「戲院樓下」的。它的玩法和《DDR》是一樣的，至於歌曲當然是《True Kiss Destination》的歌囉！還有兩首歌是Konami方面所製作的(不知會不會收錄在小室組合的新CD裏呢？)此機比較特別之處是增加了一個名為「High Speed」的模式，會令到符號上升速度加快一倍。這個模式對於遊戲的「中板歌」(節奏甚慢的)，實在「十分有用」呢。



第五隻腳的秘密……





六個腳踏的跳舞機大家都玩過吧(在旺角某地庫不知還有沒有免費試玩呢？)，至於五個腳踏的跳舞機，大家早前也聽聞過吧！現在它正式出現於日本了！沒錯，就是《Pop'N Music》的跳舞版本——《Pop'N Stage》！

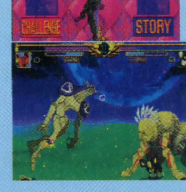
《Pop'N Stage》的兩邊舞台就像麻雀的「五筒」一樣(不知「五筒」是怎樣的話可以問問家長，但不要說是學打麻雀啊！)，分別對應紅、藍、黃、綠和白的五個腳踏，如果是一人玩的話，就要踏兩邊的了(就不用四角的腳踏，只用中間的六個)詳見付圖。既然說是《Pop'N Stage》，用的歌曲當然是來自《Pop'N Music》啦！

何時才會來到香港？唔……還未能定數呢！不過，若果《Pop'N Music 2》反應良好的話，或者很快便會出現呢～～

真・機舖夾Band預言

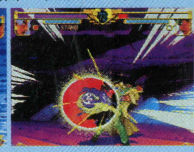
大家喺度等部「Drum Mania」同「Guitar Freaks」連埋一齊等到頸都長嘅時候，Konami嘅對手啱啱就公佈咗會推出一部名為《Rock'n Tread》的「模擬夾Band」機！玩嗰陣可以揀結他、琴鍵或者低音結他其中一樣嚟同鼓合奏，就好似真係咁Band咁，仲有好多好出名嘅勁歌添(所指嘅係日本嗰邊)。不過希望佢唔好學似部《Vj Stepping Stage》咁「復古」就好囉～～(古拉拉_B)

《JO JO》續篇今秋登場！



改篇自同名漫畫的對戰格鬥遊戲《JO JO奇妙冒險》，在日本方面推出以來極受歡迎，CAPCOM方面自然徇眾要求，終於決定在今年秋季推出最新的改良版本《JO JO奇妙冒險—未來之遺產—》，以饗各位支持者。至於今次的改良版本，除了加入一個SURVIVAL形式的評價模式「CHALLENGE MODE」之外，還追加兩名原創角色HOL HORSE、ANUBIS神操縱的JEAN PIERRE POLNAREFF，以及於前作中不能使用的VANILLA ICE，所以不論是遊戲性，以至角色陣容方面均比前作大幅強化，絕對令人期待的作品，預定今年9月初AM SHOW內正式公開展出。(KOTARO)





《SF EX 2＋》、《鐵拳TT》舊隱藏角色火速登場！

來港已經有好一段日子的《STREET FIGHTER EX 2 PLUS》，推出以來反應相當不俗，其中成功原因除了系統簡單和不需要太高的操作技巧之外，推陳出新的TIME RELEASE CHARACTER亦都是作品受人歡迎的地方，所以今次《STREET FIGHTER EX 2 PLUS》也並不例外，至於今集的隱藏角色會在安裝基板後的每個星期陸續出現，其中首三名隱藏角色分別就是GARUDA、SHADOW GEIST和KAIRI，雖然以上三人只是前作的隱藏角色，但是招式和整體性能方面亦有大幅的調整，感覺與之前可謂完全兩樣，因此各位記緊支持支持。另外，據聞CAPCOM方面，正欲意於今年PRIVATE SHOW中舉行《STREET FIGHTER EX 2 PLUS》比賽，但是詳細情形仍未落實公布，如果想知道遊戲和比賽的最新消息，請繼續留意本刊日後的報導吧！

©ARIKA CO.,LTD 1999 ©CAPCOM CO.,LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED

SHADOW GEIST

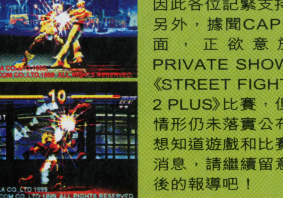
招式	指令
投技	
DEATH STAND	近敵時←or→＋中P or重P
DEATH SPACE	空中近敵時↑以外＋中P or重P
特殊技	
DEATH SHOCK	→↘↓↙←↖↑＋P
STEP IN UPPER	→＋中P
DEATH HEEL	→＋中K
DEATH ESCAPE	←←
GUARD BREAK	
DEATH KICK	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)
必殺技	
DEATH CRUSHER	↓↘→＋P
DEATH BREAK	↓↘→＋K
DEATH PRESS	←↓↙＋K
DEATH SWORD KICK	空中↓↘→＋K
DEATH SOMER	空中↓↙←＋K
SUPER COMBO	
SUPER DEATH CRUSHER	↓↘→↓↘→＋P(能於空中使用)
DEATH GABAMENTO	↓↘→↓↘→＋K
DEATH DREAM(地上)	輕P・輕P・→・輕K・重P
DEATH DREAM(空中)	空中方向桿轉兩個圈＋P
DEATH ENERGY	↓↙←↓↙←＋K
METEOR COMBO	
SUPER DEATH ENERGY	↓↙←↓↙←＋PPP同按

GARUDA

招式	指令
投技	
殺牙	近敵時←or→＋中P or重P
翔鬼	近敵時←or→＋中K or重K
襲鬼	空中近敵時↑以外＋中P or重P
特殊技	
斬鬼	→＋重P
狂蛇	→＋重K
舞	→↓↘＋PPP同按(前方移動)
GUARD BREAK	
碎牙	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)
必殺技	
襲牙	↓↘→＋P
鬼斬	→↓↘＋P
轟牙	←↙↓↘→＋K
蛇牙	→↓↙＋P
雷牙	→↓↘＋K
SUPER COMBO	
鬼燕翔	↓↘→↓↘→＋P
蒼魂彈	↓↙←↓↙←＋K
鬼燕舞	↓↙←↓↙←＋P
METEOR COMBO	
凶刃旋襲	↓↙←＋KKK同按・↓↘→↓↘＋K・空中↓↙←↓↙←＋P

KAIRI

招式	指令
投技	
(未有正式公布名稱)	近敵時←or→＋中P or重P
(未有正式公布名稱)	近敵時←or→＋中K or重K
特殊技	
龍武	→＋中K
龍舞	空中↓＋中K or重K
GUARD BREAK	
武鐵	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)
必殺技	
神氣發動	↓↘→＋P
魔龍裂光	→↓↘＋P
翹鵬滿旋	↓↙←＋K(能夠輸入←＋K或→＋K作出四次連續攻擊或中斷招式)
SUPER COMBO	
神鬼發動	空中↓↘→↓↘→＋P
豺狼兇手	↓↙←↓↙←＋P
雅龍滅蹴	空中↓↘→↓↘→＋K
METEOR COMBO	
凶邪連舞	輕P・輕P・→・輕K・重P
瘴氣發動	↓↘→↓↘→＋PPP同按



提起隱藏角色，同期推出的另一作品《鐵拳TAG TOURNAMENT》亦都於近日出現數名TIME RELEASE CHARACTER，但是百思不解的地方，就是選人畫面中根本並未出現任何隱藏角色，所以部份行內人仕有理由相信今次《鐵拳TAG TOURNAMENT》，可能與《鐵拳2》同樣能夠利用秘技提早出現隱藏角色，至於真相究竟誰屬？暫時仍是一個謎，如果各位知道任何關於以上內容的消息，懇請可以來信相告，謝謝！(KOTARO)

「↑↓←——→機」即將絕跡香江？！

請各位讀者唔好見怪，會問點解成日都係講「↑↓←——→機」，事關今次嘅行動，可能影響到大家日後玩街機Game嘅來源㗎，咁就等我講下喺上個星期所發生嘅事先啦。

話說某日K字頭的遊戲機公司的香江分部社長連同E字頭音樂公司的人員，一同到達尖咀「高士達」遊戲機中心，目的並唔係打機，而係去拍人打機。至於拍果部就係而家最hit最嗞力最難搞但係又最好玩嘅「↑↓←——→機」(←賣花贊花香呀)，究竟點解要拍呢？係咪要搵啲証據去做啲乜呢？

就喺呢個時候，關心街機同「↑↓←——→機」嘅一位俠士，就去咗問K字頭的遊戲機公司的香江分部社長：「係唔係會封舖拉人呀？」社長就冇直接講出口話會……(大家明白啦)

而家問題就係：「究竟將啲『↑↓←——→機』嘅二手機引入香江係唔係犯法呢？」筆者唔係好熟法律，所以都好難答到大家，不過既然社長咁講，即係話不久將來就會有所行動啦。大家如果見到有得玩嘅話，咁就唔好執輸要玩番舖先喇，因為「正版」嘅「↑↓←——→機」要成十月先到香江㗎。(←廣告呀)

講番正題，如果今次真係要告，會告邊個呢？(註)係「引機入江」嘅商人？係擺機出嚟比人玩嘅機舖？定係喺日本那邊廂賣出遊戲機嘅人呢？最重要係，如果今次告得入嘅話，咁香江可能再冇機舖敢「偷步」入Game，即係話不論任何種類嘅遊戲都要等等等……遲過日本果邊好多先有得玩喇。(古拉拉_B)

註：告嘅原因係「↑↓←——→機」入面，有啲歌係E字頭同K字頭講好咗，只能夠喺日本度先聽得到，而家部機喺香江出現，即係違反咗約定。

業務用遊戲龍虎榜

※資料提供：Virtual Zone(佐敦大華商場地庫)

排行位置	遊戲	類型	生產商	推出日期
1ST	Dance Dance Revolution	SLG	KONAMI	2/ 99
2ND	STREET FIGHTER EX 2 PLUS	FIG	ARIKA/ CAPCOM	7/ 99
3RD	鐵拳TAG TOURNAMENT	FIG	namco	7/ 99
4TH	RC GO！	SLG	TAITO	6/ 99
5TH	beat mania 4th MIX～the beat goes on～		KONAMI	5/ 99

CAPCOM 傳聞兩大則

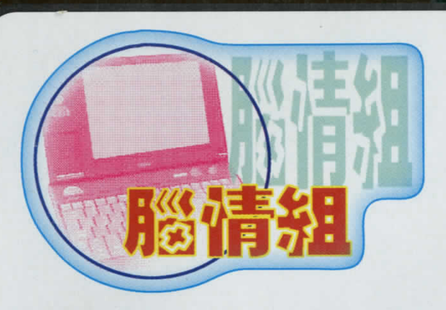


不是小道消息報道，CAPCOM將會逐漸放棄使用其高性能業務用基板CP SYSTEM III，原因是由於基板的不穩定性會令板內的RAM程式或ROM帶報銷(俗稱熄ROM)，這情況在《SF III 3rd STRIKE》時更為嚴重，增加了廠方在維修基板上的工作負擔(因為要保養嘛)。故此，聽聞CAPCOM日後只會倚重於SYSTEM 11 & 12和NAOMI，看來在《JO JO奇妙冒險》改版推出之後CPS III將絕跡江湖…？

另外，根據某社內人士稱，CAPCOM現已就《MARVEL VS CAPCOM II》(暫稱)着手進行開發工作，它是會以前作作為藍本再加減角色製成，預定在年內推出；此外好像還有一款極神秘的射擊作品。(隱藏人Cycloid)

※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本





POCKETMON 入侵PC?

人見人愛的POCKETMON一直也是NINTENDO的「鎮山之寶」，其實無他，POCKETMON內每隻小精靈的外形討好，其中主角「比卡超」更深得小朋友歡心，而且POKETMON自登陸美國後，在彼邦也大受歡迎。最近美國的THE LEARNING COMPANY看中此點，與NINTENDO OF AMERICA簽下合約，準備發展一系列以POCKETMON為題材的教育軟件，暫定會先推出兩個作品，作品名稱暫時未定。(IKI)

3D畫面革命

雖然近年的電腦GRAPHIC解像度不斷提高，但玩者的要求亦愈來愈高，不知大家有否想過一天3D畫面能夠做到有如真的置身現場的境界？現在，相信這日子不遠了，由nVidia's推出的新一代3D晶片，編號NV10，據知其速度之高，足以令遊戲在1600 x 1200 x 32的解像度模式下，仍能進行得非常順暢。此外，NV10亦會同時支援AGP 4X，從網上資料來看，NV10的功能似乎十分強勁，但事實如何，相信唯有拭目以待。(IKI)

INTERPLAY公然販買G.O.D.旗下作品?

最近INTERPLAY向電腦廠商G.O.D.(GATHERING OF DEVOLOPERS)達成一項條約，在該項協議下，INTERPLAY有權分銷G.O.D.旗下作品，而暫時計有：Nocturne、Heavy Metal F.A.K.K.2、Fly！、Rune、KISS Psycho Circus、Rune及Darkstone。由於G.O.D.相信INTERPLAY OEM是有實力的分銷商，

故相信在未來日子也有更多G.O.D.作品會經此途徑發售。(IKI)

香港漫畫移植PC

這是來自台灣的消息，相信大家也知道玉皇朝推出的作品一向也很受歡迎，其中《天子傳奇》更是近年港產漫畫少見的佳作，其中的人設、內容亦是RPG的上佳題材。最近，有消息指出「智冠科技」及「謎像視覺工作室」正擬推出同名PC遊戲，從遊戲畫面看來，其開發進度似乎相當理想。港產漫畫能進軍電腦市場，「玉皇朝」應記一功。(IKI)

網路標準之戰

微軟公司提議將所有網路上交談的軟體應該彼此互通，而令很多人都認為這次倡議制定標準的舉動是為了削弱AOL在網路傳訊市場的領導地位。微軟公司上週發表即時傳訊軟體—MSN Messenger，可以將所有交談軟體相容，這樣使用者就可與AOL Instant Messenger的用戶進行交談。

但不久AOL便將系統修改，阻撓微軟傳訊服務連線，令MSN無法與AOL Instant Messenger的用戶進行交談。相信微軟提出制定網絡傳訊標準建議，就今次的導火線。(MARKS)

微軟入侵蘋果電腦?

微軟公司計劃推出支援iMac等蘋果電腦新款瀏覽器、以及Outlook Express電子郵件等軟體，並且推出特別版的Word 98，而計劃8月開始銷售。由於市場使用量增加，微軟將在瀏覽器、電子郵件軟體中加入新功能，使產品更方便使用。例如，將附加文字檔案自動轉換為可供視窗的這個新功能加入Outlook Express 5.0。(MARKS)

環球計劃提供數碼音樂

全球最大的唱片公司環球音樂集團於本月19日表示，正在開發可提供數碼音樂下載的新軟體，而且使用在新款的Rio Walkman，及Panasonic、東芝的Walkman等產品上。這個軟件符合為了保護版權而開發的音樂壓縮標準—SDMI規格。(MARKS)

電子寵物再度大受歡迎?

電子育成遊戲《Tamagochi》，相信有很多人也「養」過，不過牠仍只是存在於虛擬世界內，有時想摸摸牠也不行；不過以下所出場的便可以任你摸，在今年6月1日，由Sony所發售的新類型電子寵物——《AIBO》出場，牠的外形像狗般，但牠可是有靈性的，因為本身體內是有一部電腦，能好像真的狗般有其性格及動作，雖然售價高達25萬日圓，但仍能於發售當日的20分鐘內售清3000隻，究竟是否與這狗不用太煩的打理有關呢？(山寺良牙)



美國通過Y2K法令保護企業

美國總統克林頓最近通過一項法令，保護因Y2K電腦當機問題而惹來官司的企業。據克林頓表示，這些瑣碎繁多的訴訟將會拖延法庭的效率，而令其他的訴訟案件遭到延遲，從而令美國經濟重心地位的企業將不會被這些不必要的訴訟所牽絆。究竟香港又會否通過同樣的法令呢？(MARKS)

蟲真是無處不在!

視窗98的用戶請留意了，於早前的6月10日有關方面查證，視窗98的Update版《Windows 98 Second edition》內，仍發現有蟲(Bug)的存在，這個並不是千年蟲，而是在進行Backup或File Pass時，Windows有可能會將檔案寄存到另一個錯誤的位置，不過微軟公司就這個事件暫未有任何的正式答覆。(山寺良牙)

不用頭痛用鍵盤來打機了!

Macintosh的用戶要留意了，日本一所電腦配件廠商Deno，予定今年的8月底，推出一個iMac及New Power Macintosh G3對應的USB手掣名叫《iShock》，它的外形像某機種所用的手掣，除附設一般也有的方向掣與8粒按掣外，亦會有兩隻Analog用的方向桿，外殼則採用透明設計；另外亦會對應由Apple所推出的Input Sprocket系統，可以隨插即用。對應OS 8.5.1或更新的作業系統，現予價9800日圓。(山寺良牙)

續編再來

以往曾在此介紹過Datawest所發售的冒險遊戲《第4 Unit Act.4 Zero》，並且將於7月30日發售，不過他們再立刻公佈其續編亦將出場，名為《第4 Unit Act.5 D-Again》，現予定於8月26日發售，價格2980日圓(街外版)。(山寺良牙)





陸續有遊戲來

最近從有關方面得知，外國遊戲廠商Terra Soft Solutions與Loki Entertainment Software，決定將一些現在移植Linux中的遊戲，於今年內再度移植至Macintosh的PowerPC及G3上，相信會令很多Mac用家雀躍，因為有可能會玩到名作遊戲如《Civilzation：A Call to Power》、《Myth II: Soulibghter》、《Railroad Tycoon II Gold》。(山寺良牙)

TEXT：一輝



打機都可學功課？

製造商：正先實業
發售日：99年夏天
遊戲類型：ETC
系統需求：WIN 95／98、Pentinum 166以上、32MB RAM



前言

暑假又來到，各位悶納在家又打算如何渡過？最佳的消遣當然是躲在家中打機罷！但有時發覺玩來玩去也只是甚麼RPG呀、AVG呀、SLG等，最多也只是夜晚開機玩《UO》，實在是「你唔悶我都悶」，而且打機太多又會被娘親大人責罵，話只顧打機會荒廢學業云云，不過，現在大家也可以理直氣壯的向娘親説一句：「邊個話打機無用？」因為以下介紹的作品，將是一隻非常益智的遊戲。



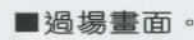


■遊戲中包含了各種日常生活的常識問題。

一個充滿樂趣與智慧的遊戲

由「正先實業」所發行的《非常天才》可以説是一款以電視綜藝節目為基本架構背景的遊戲，內容包含了12種以上各種不同類型的題目，上至天文，下至地理，在《非常天才》中將玩者不能不知道的各種知識完全囊括！此外，遊戲中亦將有10個以上個性各異的角色登場，同時人物動作更將以炫目爆笑的3D動畫表達。遊戲中玩者將扮演節目的特別來賓，由兩位誇張逗趣的名主持人（？）帶你進入5種不同類型的關卡，測驗你對天文地理、人文歷史、科技時事等知識的認識，挑戰閣下智商的極限！這實在是一隻趣味性與競賽性極高的問答遊戲，絕對可以陪伴各位渡過這漫長又無聊的暑假。！





■過場畫面。



■遊戲中的爆笑3D動畫。



■角色設計大部分都十分可愛。



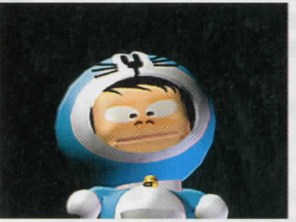
■Q版貓王？

緊張感十足的搶答遊戲

在《非常天才》中的人物及場景，全部均以3D MAX立體繪製而成，無論質感與色彩方面保證也是炫麗奪目！此外，當玩家開始進行遊戲答題時，每一個步驟都會產生不同的互動效果，而更值得一提的是《非常天才》中，玩者每次答題的時間也有所限制，故玩者必須在短時間內選擇答案。在如斯緊張感的壓力下，相信玩家更能充分投入答題競賽的刺激與樂趣！！

利用連線功能作網上決戰

在遊戲進行時，如果你覺得一個人比賽不夠過癮，又或是電腦的水準太低，那不用怕，因為還是製造商對玩者細心，特別在《非常天才》中加入了網路連線對戰的功能，利用INTERNET讓玩家可以一次過跟許多同好較量腦力與反應；而更讓人驚喜的則是製作小組在「非常天才」中加入了「題庫編輯器」的功能，讓玩家除了可以從製造商的公司網絡上下載新的題目之外，還可以自己編寫各種問答題目。此外透過此「題庫編輯器」，玩者也可以跟朋友交換分享彼此所編寫的題目，同時還可充實並吸收各種豐富的知識，可説是一舉多得啊！！你還在打算過一個無聊的夏天嗎？筆者勸大家還是不要錯過這套《非常天才》，保證閣下的夏天不再無聊，並且充滿樂趣！



■點解咁似《叮噹》入面個阿福？



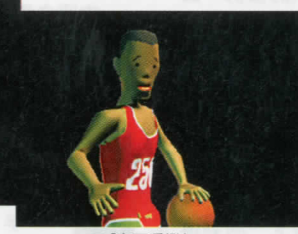
■對手表情往往令人忍俊不酸。



■搭沈船？



■LARA姐？



■「賓可嘟燈」



■十分性感（？）的女角。

後記

其實一直以來，問答遊戲也可算是一個頗有趣的遊戲類別，特別是這類涉及到有關日常生活常識的問答遊戲，因為玩者在遊玩的同時，可能已於不知不覺中學懂了各種知識，實在可謂是「寓學習於娛樂」。然而，對於此類遊戲，本地玩家似乎不太受落，也許始終是礙於語言關係罷！加上本地玩家大多不懂日文，而大多數較為出色的問答遊戲也是由日本廠商推出，在語言不通的情況下，很多玩家只好無奈地放棄。尤幸近年台灣推出的電腦遊戲，其質素有上昇之勢，雖然對白用字仍十分台灣化，但絕對沒有語言障礙罷！（最好還是推出一隻由香港人製造的問答遊戲）



■遊戲中另一名靚女。（！？）

TEXT：一輝

發行商：智冠科技
發售日：1999年10月
遊戲類型：角色扮演
系統需求：WIN95／98

風色幻想SP
Wind Fantasy Special Purpose 封神之刻

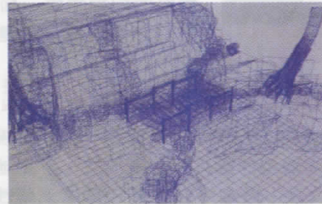
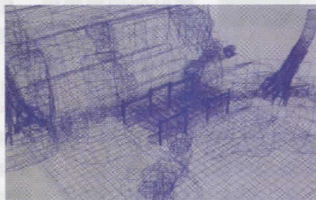
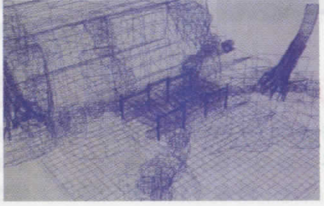
人氣勁作續篇登場！

前言

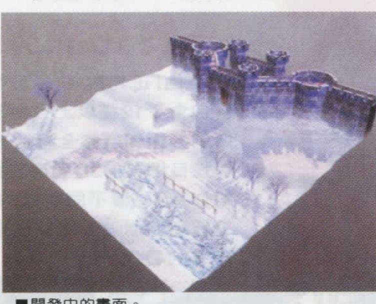
猶記得前作《風色幻想—魔導聖戰》甫推出時，港台兩地旋即掀起一片熱潮，而該遊戲更經常出現於最受歡迎電腦遊戲榜的前列位置，試問遊戲這樣受玩者歡迎，製造商又怎會不食髓知味，乘勢推出新一集？果然，最近消息証實其遊戲開發商弘煜科技正在努力開發其系列續篇—《風色幻想SP～封神之刻》。

為何叫《～SP》而不是《～2》

早在企畫前作《風色幻想—魔導聖戰》之時，設計人員已設定了一個龐大複雜的故事世界觀，可是後來因開發時間關係，開發人員只好選擇以女魔導士露菲亞為主線的故事，這亦是前作的主要內容。而餘下以魔族之王依莉絲為主線的故事，則為今集的主要內容。「真正的救贖」才是本作的主題所在，本作標題仍為《風色幻想》，但玩者可以用獨立角度看待它。而SP的意思為SPECIAL PURPOSE，暗示「特殊而另外的目的」，與本集風格不謀而合，故本集叫《風色幻想SP》而不是《風色幻想2》。


■3D模組架構的地圖非常精緻。



■開發中的畫面。



■敵人的裝甲更見質感。



■戰鬥畫面之一。



■施展魔法畫面。

■今集畫面非常美麗。

《～SP》的故事世界觀與背景

在遊戲設定中，世界是由兩種相對力量組成--光與暗之力量。兩百多年前，暗之繼承者魔王梅迪西斯與光之繼承者聖女莉莉絲因為相愛而違反天理，結果導致一場史上大悲劇發生--「光與暗大戰」！

魔王梅迪西斯因為聖女莉莉絲的死而遷怒於人類，結果率領全族向人類展開戰爭，與此同時，人類的領導者光之王亞瑟--一位曾親手處死聖女莉莉絲的人，為了光之世界的將來，毅然仗劍反抗。這場因光暗相戀而導致的戰爭，持續達七年之久。最終魔王梅迪西斯向人類的展開復仇戰爭並沒有成功，反而在聖魔殿的最後一役中，面對光之王的捨身一擊，魔王梅迪西斯終於倒下了。同時，當時的人類為了防止暗之一族的復仇，因而使用絕對魔法陣的力量，把暗之一族封印在時間與空間的盡頭，一切的破壞及絕望亦在血淚交織中終告落幕。而過往光暗相戀那段不為人知的過去，亦隨戰爭的落幕而慢慢被人遺忘‧‧‧‧

十七年後，當年被封印在時間與空間的盡頭的暗之一族，魔王梅迪西斯的女兒依莉絲--本作的女主角，幾經艱苦始取得「天魔刃」的力量，為了解放被封印在時間與空間的盡頭的族人，在黑暗賢者的指引下，依莉絲與其伙伴死神裘卡一同到達人類的世界。新一代的暗之繼承者依莉絲首次踏足未知的世界—人類的世界，目的是幫助解放當年被封印在時間與空間的盡頭的暗之一族，然而她首先在這片土地看到的情景，卻是一名被新月帝國軍隊追殺，陷入生死邊沿但仍流露一面自信的男子--修‧艾爾西休斯‧‧

■角色動作開發畫面。



■Q版依莉絲。

■可愛的奧迪莎。

主要人物簡介

今集的主角仍是以可愛女角擔正，似乎遊戲的開發人員很喜歡美少女呢！而《風色幻想SP》的特色，是以「戰爭」來呈現劇情及交代複雜的人物關係。以下，筆者將介紹遊戲中幾名主要登場人物。

依莉絲‧梅迪西斯　女　17歲

由暗之繼承者魔王梅迪西斯與光之繼承者聖女莉莉絲所生的女兒，也是暗之繼承者的唯一後裔，為人好學不倦，16歲那年取得傳說中的「天魔刃」的力量，翌年更把其力量完全解開！同時亦正式繼承「魔王」之名，一心想解放被封印的族人。

■今集的女主角。

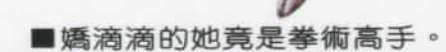
修‧艾爾西休斯　男　？歲

一個過去有如謎一般的男子，擁有如風一般迅捷的身手，以手上那枝威力驚人的魔裝槍而令敵人聞風喪膽，隸屬反帝國組織旗下的第十三部隊，平時為人不拘小節，但用兵時卻極其冷靜，甚至不擇手段去擊倒敵人。對於新月帝國皇帝抱有極大仇恨之心。

■為何他會這樣痛恨皇帝？

奧迪莎‧雪爾特　女　18歲

雪爾特王國的皇女，因兄長與帝國軍作戰時陣亡，因而躍升為皇女。對「王家」兩字的執著比別人強上數倍，奧迪莎使用雪爾特王家代代相傳的拳術—柔勁拳，一種剛柔並用的拳法。個性固執，常因堅持己見而不顧左右。



■嬌滴滴的她竟是拳術高手。



TEXT：明教教主一輝

發行商：智冠科技
發售日：1999年9月
遊戲類型：角色扮演
系統需求：WIN95／98

果真是刀劍若夢？

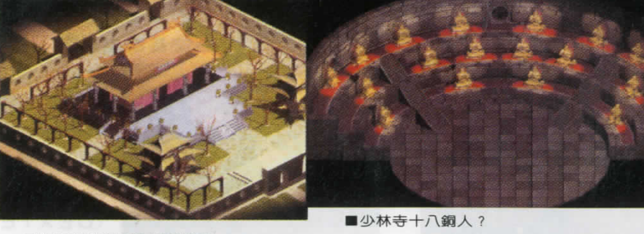
前言

曾有人說過：「有華人的地方就有金庸小說！」此話足以証明金庸小說是何等深入民心，事實上，金庸小說中的武打場面精彩，人物關係複雜，加上其真實歷史背景，實在是作為RPG的最佳題材。其實早在多年前，智冠曾推出過《倚天屠龍記》，加上當時配合電視及電影的播放，的確掀起了一陣熱潮，同時廠方亦曾明言會推出續篇，可惜一直只聞樓梯響，終於，經過多年的等待，今日廠方實現了當天的諾言，現在，就讓我們一起進入《新倚天屠龍記》的世界。

故事內容

「武林至尊，寶刀屠龍，號令天下，莫敢不從，倚天不出，誰與爭鋒？」江湖上一直有這樣的傳聞：武林中有兩樣絕世武器—「倚天劍」及「屠龍刀」。誰可奪得其一便足以稱霸武林，傳聞「倚天劍」一直在峨嵋派手上，而「屠龍刀」則流落在江湖中。群雄為了爭奪「屠龍刀」而令江湖從此進入殺戳血腥的多事之秋，經過幾番輾轉易手，最後落入金毛獅王謝遜手上。另一方面，武當七俠中的五俠張翠山，遇上一個不能愛上但最後結成夫婦的女子—天鷹教的殷素素。最後，因一次意外，張翠山夫婦流落冰火島，不但誕下了無忌，更與本來是對頭人的謝遜結為兄弟。這亦是遊戲的起點，主角張無忌—義父為明教的金毛獅王謝遜，父母分別為武當派的張翠山及天鷹教的殷素素，在江湖上可謂正邪不相容，但大家卻成為一家人！無忌在這樣的環境下出生，命運使他離開那無憂無慮的冰火島，就從他踏足中原的那一刻起，就要面對人生中各種改變命運的轉變，由父母相繼身亡、少時無忌身中玄冥神掌、及後在蝴蝶谷中療傷兼學醫的生涯，以致後來練成九陽神功、乾坤大挪移，最終成為明教教主等原著情節也會一一重現玩者眼前，當然亦會交代「倚天劍」及「屠龍刀」的背後意義——份絕世武功秘笈以及岳武遺訓兵法。同時更少不了金庸筆下的男女感情關係，到底在趙敏、周芷若、小昭和殷離四名女子中，玩者會選擇那一位呢？


■本作的地圖畫面依然美麗。


■少林寺十八銅人？




■這是漢水船家嗎？

■原著情節將一一重現玩者眼前。


遊戲系統

現在幾乎所有遊戲均以3D表達，加上倚天屠龍記實為金庸小說的高峰作品，畫面方法可謂不容有失，一如前作，整體畫面以45度斜角表示，不同是今集人物並沒有「大頭相」，對話會直接出現在發言角色頭上，據說是為了整體畫面有更高的流暢性，所有圖象均經過大幅強化，人物動作亦更見細緻。此外，原著中的張無忌精通醫、毒兩項絕技，今集引入了「藥品系統」，讓玩者可自由調配藥物，做出救人的醫治藥物或殺人的毒藥，尤其戰鬥中很多敵人也會使用毒藥，故此「藥品系統」在此作將變得非常重要。另外有關戰鬥系統方面，玩者可按自己喜好選擇兩種戰鬥系統：「回合制」及「即時制」，如此一來，遊戲的耐玩度則可大為提高。



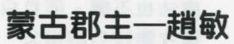
■多種物品（藥物）繪製在竹簡上。


■玩者可選擇「回合制」及「即時制」兩種戰鬥系統。

登場角色介紹

遊戲的主角—張無忌

武當派張翠山及天鷹教殷素素之子，一生際遇不凡，因緣際會習得九陽神功、乾坤大挪移等蓋世神功，最終更成新一代明教教主。可惜感情上優柔寡斷，週旋於趙敏、周芷若、小昭和殷離四名女子中。


■張無忌

蒙古郡主—趙敏

原為元朝汝陽王之女，心思機敏、相貌美豔，唯是行為古怪又不按常理。奉了父命設計破壞武林和諧，處處針對張無忌，後來卻愛上無忌，甚至為他背叛父親。

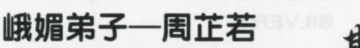
由於自幼在蒙古長大，故性格較一般漢人女子敢愛敢恨。


■趙敏

峨嵋弟子—周芷若

幼年與張無忌在漢水船家萍水相逢，及後遇難得到武當真人張三丰引入峨嵋滅絕師太門下，由於天資聰穎，受到師父鐘愛甚至接任成為新一代峨嵋掌門，可惜由於對師父太言聽計從（甚至是愚忠），最終走上邪惡之路。

其它人物



■周芷若


■金毛獅王謝遜

■楊逍

■殷離

TEXT：一輝

DARK STONE

記住唔係DARK FORCE！

製造商：GATHERING OF DEVELOPERS
發售日期：發售中
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95／98,PENTINUM 166以上，32MB RAM

遊戲內容與目的

UMA-一片彌漫邪惡氣氛的大陸，精通靈界妖術的巫師DREAK假裝成魔龍形態，並取得威力足以毀天滅地的究極史前武器「ASTRAL HAND」。為免世界陷入毀滅邊緣，女神KALIBA創造了力量可以與DREAK抗衡的武器—「TIME ORB」！可是武器被破壞了，分作成七件並分別收藏於七個魔物洞穴內。玩者的目的，就是在漫長的旅途中收集七顆分別具備不同力量的傳說中之水晶，以便啟動具備神秘力量與擊倒邪惡的法珠。







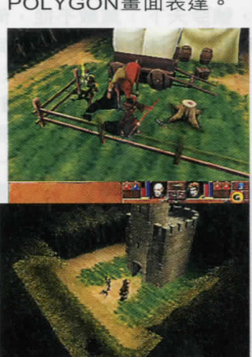
遊戲系統

遊戲最大的特點，便是玩者可以同時控制兩名角色，而且職業又分為戰士(WARRIOR)、小偷(THIEF)、巫師(WIZARD)與牧師(PRIEST)，再加上男女屬性不同，故基本上有八種不同的選擇，而且透過不同職業的特殊能力，可發展出不同的戰術，例如戰士擁有強大的攻擊能力，可以對敵人造成更大的傷害，但魔法力較低。而巫師則擅長鑑定物品、偵測魔法等，而小偷可以進行交易、匿跡、解除陷阱、偷襲等，至於牧師可以治療他人、解除魔法陷阱、並增加防護值。角色基本上有四種能力：靈敏度(DEXTERITY)、魔力(MAGIC)、氣力(STRENGTH)及活力度(VITALITY)。大家可以透過擊倒敵人，來提高本身的能力。如果六種特殊能力均能晉身到最高等級，則可以變得更強勁。

遊戲特色



遊戲世界中的光源與戶外場景均經過即時的光源處理，並採用Direct3D的設計，無論是地下迷宮、城堡、洞穴、村莊‥‥甚至在夜間與氣候的變化，也都明顯地表現在畫面上，而且遊戲中每名角色也都有超過一百段動畫，登場敵人的種類亦超過一百多種，他們亦以全POLYGON畫面表達。





SILVER

日式風的美版RPG？

製造商：INFOGRAMES ENTERTAINMENT
發售日期：1999年8月1日
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95／98,PENTINUM 166以上，32MB RAM

TEXT：IKI

冒險旅程的開始

邪惡的術使SILVER，以其強大的魔法力量控制了JARRAH整個國家。為了尋找合適的新娘，SILVER命令其下屬四出捉拿小村落的婦女，其中主角DAVID的妻子JENNIFER亦不幸成為目標之一，這亦是遊戲的序幕。為了從SILVER手上救回愛妻，DAVID便踏上討伐SILVER的冒險旅程。





遊戲流程

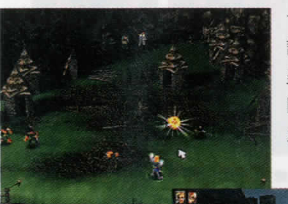


這隻美版RPG有很重的日式RPG味道，起初主角甚麼魔法也不懂，而且只有一位同伴—教導他各種攻擊技巧的祖父，但在冒險旅程中，玩者會慢慢學懂多種魔法，並會有不少同伴在冒險途中加入。而玩者的目的，是要集齊八行星的力量(ORB POWER)。它們分別是：FIRE、ICE、ACID、EARTH、LIGHTNING、LIGHT、TIME及LIFE。只要取得八種ORB POWER，便可打敗SILVER。



遊戲特色

在《SILVER》中，所有角色及場地背景均以3D形式表達，故每場戰鬥的鏡頭亦會隨玩者的攻擊動作而改變，使到戰鬥時更有迫力。此外，當玩者取得ORB POWER後，是可以使用該項屬性的魔法(如FIRE=炎屬性魔法，EARTH=地屬性魔法)，每使用一次魔法，ORB也會取得一定數量的經驗值，而LEVEL UP後，該項魔法的攻擊力也會大為提升。總括而言，本作很多地方均與《FF7》十分相似，可謂打破了以往美式RPG的沈悶格局，各位大可一試。





撰文者：山寺良牙

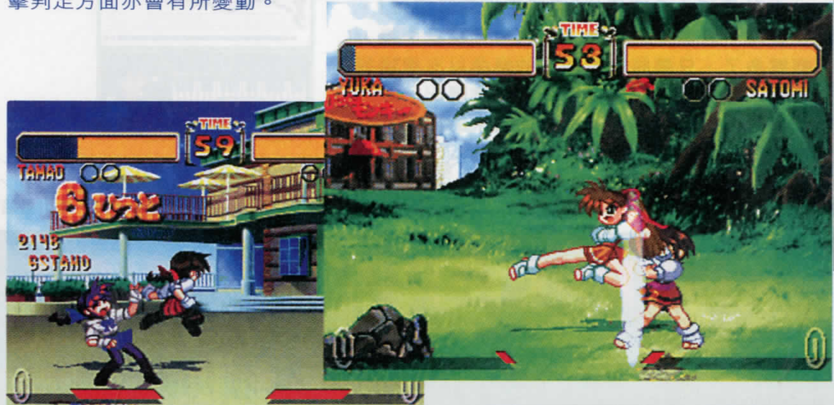
V.G.Max

製造商：戲畫
發售日：予定9月發售
價格：8800日圓
類別：FIG／18禁
系統需求：Windows 95／98

戲畫的美少女格鬥遊戲名作《V.G.》系列，於上年在電腦上推出其作品「CUSTOM」後，今年再次再接再勵，推出其系列的新作，那就是《V.G. Max》，現在簡介一下這個新作有甚麼特色吧！



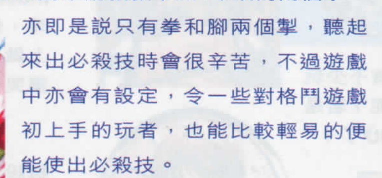
首先在人物方面，基本上與以往系列出場的人物大同小異（如：竹內優香、御劍珠緒……等），亦會有新的原作人物出現（很對不起！現時不能公佈！），不過最大的不同，相信從畫面便可以見到，就是人物變得可愛了！竟用上了三頭身的人物來玩對戰格鬥的部份，那對於熟悉格鬥遊戲的玩家來說，一定知道在攻擊距離、攻擊判定方面亦會有所變動。





另外格鬥遊戲中少不了的「連續技」亦會存在，而且今作中亦會加上「形勢突轉式」的超必殺技出場，令遊戲加上了一份新的樂趣。

此外，在操作方面亦會有很大的改進，將會由六個掣或四個掣（是否真的？KOTARO前輩請救救本人！）改為兩個掣，亦即是說只有拳和腳兩個掣，聽起來出必殺技時會很辛苦，不過遊戲中亦會有設定，令一些對格鬥遊戲初上手的玩者，也能比較輕易的便能使出必殺技。







最後提到的，相信會令很多喜歡玩格鬥遊戲，而又未到十八歲的玩家大失所望。本人為何這樣說？事實上今作《V.G.Max》是會承繼《V.G.Custom》的一些遊戲系統，在遊戲內是會有極多的「未滿18歲者不且觀看、18禁、三級」場面，特別是當玩者勝出電腦時便會出現，今作在這些畫面方面亦有作出過改進，不過很遺憾，礙於「電檢處」的基準問題，不能將這類遊戲畫面刊在本誌內，所以對於未滿18歲的玩者，對不起！還是請耐心等等吧！

撰文者：山寺良牙

製造商：角川書店
發售日：7月16日
價格：5800日圓
類別：ETC
系統需求：Windows 95／98

上期曾提到角川書店將會推出一隻名為《ALL THE LUNAR Hyper Appreciation》的裝飾軟件，今次有更多新的畫面和資料公佈出來，現在便再次將這個已發售的軟件再作個簡介，好讓有興趣購入或心思思想買的玩家先看看。



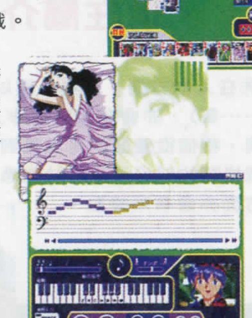


正如上次所說，除了有大富豪式的小遊戲、壁紙、手提電話作曲軟件外，今次亦公佈數個新機能，分別是Logo Changer（即在開機關機改變其Windows畫面）、Desktop Theme和Mail Checker，特別是Mail Checker更為特別，它基本是像「Outlook Express」般的程式，不過最特別的地方，莫過於是有動畫出現，無論是有否郵件也會出現。



此外，本軟件所附設的鐘，事實上是與一個Launcher（類似windows 98下方的Short-cut Bar）連動著的，只要將該有趣的小人物Click一下的話，便能開啟其他程式或是小遊戲。

另外剛才提到的小遊戲，實際上是藏著另一個秘密，就是當玩者勝出的話，便能取得一張特別圖畫，而整個遊戲全數有35張這類的圖畫，想儲齊它們便得努力了！



此外最近十分流行的「編輯手提電話響聲」，以往是項十分煩複的工序，不過有了這軟件後，便輕鬆多了，只需將玩家想要的樂曲以五線譜的形式輸入後，露娜便會自動將該音樂唱出，並且將其編碼譯出來，不過不知她譯出來的碼能否對應香港所使用的手提電話機型呢？

ALL THE LUNAR Hyper Appreciation

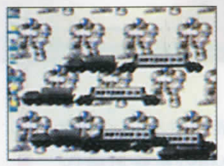
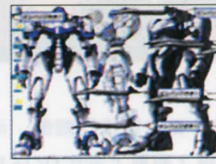
撰文者：山寺良牙

製造商：工畫堂STUDIO
發售日：7月9日
價格：5800日圓
類別：ETC
系統需求：Windows 95／98





《POWER DoLLS》這個高難度、高戰略性的遊戲系列，相信有不少玩家已領教過她的威力，有否對這遊戲內的機械和人物設定感到興趣呢？若是感興趣的話，便得留意下面所介紹的《POWER DoLLS 3 Mania Kit》了！


這個與上面所介紹的軟件一樣，同是只是用作裝飾桌面的裝飾軟件，內容當然亦是有時鐘、螢幕保護裝置、壁紙、日曆、小遊戲等多項功能，不過比較有趣的，就是有個倒數器功能，好像遊戲中的「TX58型計時器」，這個裝置說是可以用來開啟程式的，不過為何要用計時器則無從考究了。

另外有一個名為「Windows Mascot」的附屬程式，當用家開啟視窗時，便會有一些有趣可愛的人物在視窗上做不同的動作，有時有些動作也十分搞笑。



雖說《POWER DoLLS》主要以機械設定為主，但實際上這個收錄很多遊戲中出場的美少女的圖片、程式等，看厭了機械人的話，也可以轉用美少女們，讓用家養養眼也不錯。



此外，在最初發售的版本，除了基本的程式碟外，亦會附送一個原裝襟章和一隻《POWER DoLLS 3》的Soundtrack，真是一舉三得，有興趣的話便盡快去「入貨」了！







GUNDAM

GUNDAM你我都應知道？

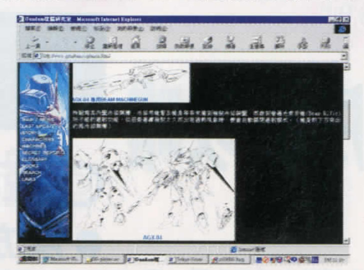
TEXT：MARKS

Gundam 壞腦研究室

http://www.gundam.org/main.html

這個網址的Gundam可算是比較齊全，如：由0079至馬沙之反擊的故事詳盡介紹、角色介紹裏亦有台譯和港譯的名字、解釋有關GUNDAM的專業名詞、以及大部份的機體介紹，而當中更會有伝説之RX-78 GP04的設定圖片等等。

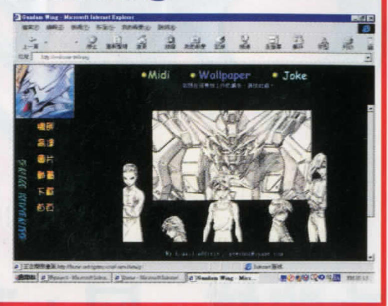




GUNDAM WING

http://welcome.to/wing

這個網站的名字都已說了當中的內容—GUNDAM WING，而其中會有不同機體及人物身處在不同環境的圖片。不單如此，網站還有音樂及圖片的DOWNLOAD，動畫片段。



GUNDAMANIA'S ROOM

http://www.ne.jp/asahi/cyber/gundam/



當中收集了一些以Gundam的CG圖片以及原創「百式」，其中還會收集了日本以外國家製造的Gundam模型圖片，而網主亦網站中介紹他在製作圖片時所使用的器材。

Gundam Wars Official Web page

http://www.layup.co.jp/gundamwar/

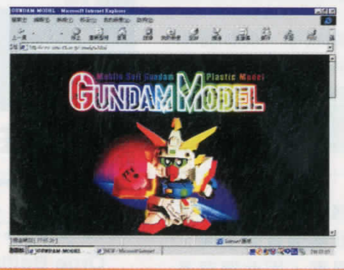
這個網址只會介紹日本所推出的Gundam Card，不單會列出所有Card的內容，而且還介紹這種Card的玩法、心得、最新情報及舉行EVENT等等。



GUNDAM-MODEL

http://www.mars.dti.ne.jp/~jam/gm_html

在這裏是絕對沒有任何關於GUNDAM故事人物的資料，因為當中只有Gundam合成圖片、模型製成品、3D CG等等，由於當中以投稿的方式來收集作品，所以各位將看到不同作風的作品。



Frame Page

http://www.fortunecity.com/tattooine/acegarp/259/

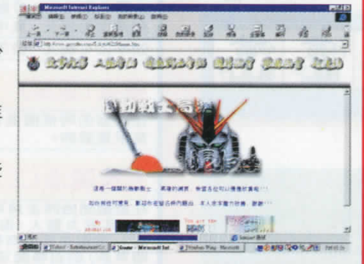


雖然當中沒有關於Gundam的故事、人物資料，但最值得的是其中的Gundam合成圖片，而且圖片內容都是動畫中出現的劇情，還要分開不同的Gundam作品。除此之外這個網址亦擺放如黑暗之破壞神等其他作品的圖片。

FRAME

http://www.geocities.com/Tokyo/4229/frame.htm

網站中除了講述一些「馬沙之反擊」的故事內容之外，亦有機體、人物等介紹，雖然當中的資料性並不足夠，但可以Download一些Gundam的歌曲。



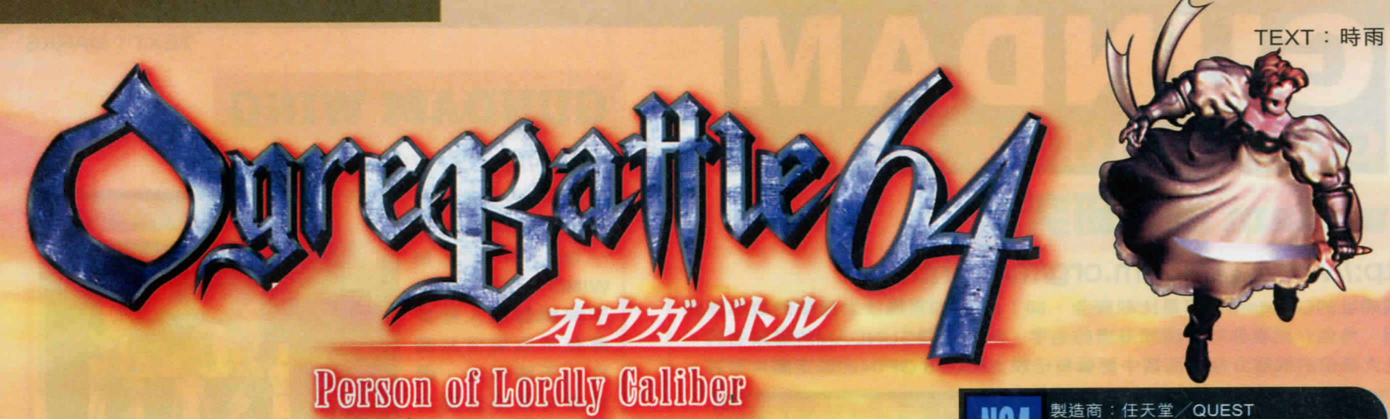
SD Gundam 世界-The World Of Super Deformed Gundam

http://members.tripod.com/~sdonline/



雖然當中以SD版的GUNDAM為主題，但是這個網址亦有很多新有關SD GUNDAM的消息，好像有遊戲資料、新此外亦有SD GUNDAM故事、模型、SD GUNDAM系列等的介紹。

TEXT：時雨



N64
製造商：任天堂／QUEST
售價：7800日圓
發售日：發售中　容量：320M
SRPG／1P／MEM

攻略第一回：系統解說及序盤攻略

部隊編成

在Orge Battle 64中戰鬥是以部隊為單位的，所有兵士都需要先編入部隊中才能出擊。而一個部隊中包括領隊在內最多可以有5個人（魔獸、龍等大型生物當兩個人計算，而且在它周圍不能放置其他部隊）。

隊形

一個部隊的隊形分前、中、後三排，各職業在不同的排列中有不同的能力，通常擅長肉彈戰的職業在前排時攻擊次數會較多，並可以保護後排隊員免受攻擊，而魔法師等職業則要放在後排才能發揮其威力。除此之外，隊形會影響廣域魔法的效能，一個分散的隊形會比一個集中的隊形受到較少的傷害，因此玩者應考慮各隊員的特性和實際的戰況來決定隊形。不過要留意隊形在進入戰鬥後是會依部隊朝的方向改變的，例如假設敵人從後襲擊，部隊中的前、後排就會對調，變成極不利的狀況。

例：聖騎士



◆ 前排是武器攻擊X3



◆ 後排則可使用魔法。

移動類別

部隊的移動類別是由部隊內所有隊員的移動類別中，選出優先度最高的一個為準。例如隊中有4名飛行系的有翼人和一名草原系的騎士，雖然僅飛行的隊員較多，但由於草原的優先度比飛行高，因此這部隊的移動類別是草原。移動類別的優先度可參照下表：

高 → 低						
固定	草原	森林	濕地	雪原	山岳	飛行

部隊內的默契

每個部隊內都有一個隱藏參數——默契值（日文為「結束力」）。當一個部隊以同樣的陣容不斷戰鬥，默契值就會上昇；一旦有成員離隊或有新隊員加入（士兵例外），默契值就會下降，而改變隊形則不受此限。這個默契值關乎着合成魔法和士兵同時攻擊的出現率，因此擁有多個魔法師的部隊如無必要，就不要隨便更改陣容。

善惡值（アライメント）

善惡值是用來表示該人物性格的指標，大致可分為三種——愛自由不受束縛的CHAOS、尊重秩序和法理的LAW和在兩者之間的NEUTRAL。遊戲中善惡值分為七個階段，以天平的傾斜方向和程度表示。詳見下圖：



影響人物善惡值的條件

升	跌
戰鬥對手的等級比自己高	戰鬥的對手等級比自己低
戰鬥對手的善惡值偏向CHAOS	戰鬥對手的善惡值偏向LAW
部隊的平均善惡值比自己高	部隊的平均善惡值比自己低

戰事的進行

解放和鎮壓的分別



在地圖上有各式各樣的城市和要塞，總稱為「據點」。部隊在據點上可以回復體力和疲勞度，防御力也會提升，因此據點是兵家必爭之地。不過玩者在佔領據點時要注意其道德水平（モラル）和解放部隊的善惡值是否配合，道德高的據點要用LAW的部隊去佔領，低的則要用CHAOS的部隊去佔領，這樣做的話民眾會支持玩者的行動，稱為「解放」，否則玩者的佔領行為就是「鎮壓」。解放和鎮壓的比例會影響人民的支持度（隱藏參數）和過關時得到的金額和義勇軍數目，當然解放比鎮壓要好啦。

部隊的疲勞度

部隊在行動和戰鬥中會累積疲勞度，當疲勞度高的時候，部隊的整體能力就會下降。疲勞度可以透過紮營、進駐據點或用道具來回復，但要留意在紮營期間受到攻擊的時候部隊會以睡眠狀態進入戰鬥，因此應經常注意疲勞度，避免在激戰中突然需要紮營。



戰鬥

介入指令

Orge Battle 64的戰鬥是自動進行的，玩者不能親自指揮，但玩者仍可以透過「介入指令」（戰鬥中按A掣）下指示給部隊，包括了：

戰鬥命令（バトルコマンド）

指令	說明
各自判断せよ	由各隊員自行決定攻擊目標
攻撃を散らせ	分散攻擊力，優先對付剩餘HP高的敵人
指揮官を狙え	集中火力攻擊指揮官
効率よく戦え	優先攻擊防禦力低的敵人，增加效率

撤退（退却）

在適當的時候撤退也是戰術之一，減低部隊的死亡率是很重要的。

召喚魔法（エルムペドラ）

在遊戲開始時主角可以取得和自己屬性相同的召喚魔法，其威力驚人，但使用過後需要數天時間重新「儲電」。遊戲中玩者有機會取得其他屬性（包括神聖系和暗黑系）的召喚魔法，不是取得方法仍然是謎。

合成魔法

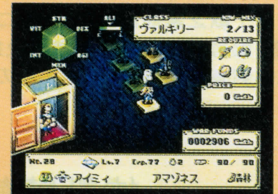
這是今集的新系統。當部隊內有多於一個魔法使用者的時候，他們有機會合力使出強力的合成魔法。合成魔法的特色有：多重屬性、威力增強、攻擊範圍擴大、有產生異常狀態的副效果等。合成魔法的發生條件如下：

- ◆ 有2個或以上的魔法使用者站在同一排內。
- ◆ 他們向同一個目標施放魔法。
- ◆ 他們施放的魔法為同一類型（攻擊、補助或回復）。
- ◆ 只有攻擊魔法、補助魔法和回復魔法能夠合成。龍言語魔法和召喚魔法均不會合成。
- ◆ 以下的屬性組合不能合成：「風和地」「火和水」「地和暗黑」「暗黑和水」「神聖和神聖以外的屬性」。
- ◆ 同一屬性的補助魔法不能合成。
- ◆ 如果是三種魔法合成，它們不可以是三種不同的屬性（例：風火水不能合成，但風風水或火火地則可以）。



轉職

Orge Battle系列最吸引人的除了故事外，還有多彩的轉職系統。和前作一樣，隊員在轉職前先要符合能力值和善惡值的要求，此外還要有一套該職業的基本裝備。（轉職條件可見右表）一些特殊職業如公主、巫妖等的基本裝備十分難找，因此限制了玩者可以擁有的特殊職業數量。至於亞人類、魔獸及龍系的轉職是在戰鬥後自動發生的，條件是他們的能力值到達一定的要求。



特殊職業 士兵

士兵是連自己的名字也沒有的雜兵，他們以三人為一組，HP也是三人共有的。在不斷的戰鬥中他們最終會昇格成戰士或女戰士（性別和部隊領隊相同）。這些新血在序盤自軍人數不多的情況下是十分重要的。另外如果部隊中曾有大量士兵昇格，部隊的領隊有可能得到轉職成特殊職業百人長的資格。

部隊編成要點

在Orge Battle 64中，說戰鬥的勝負在於部隊編成也絕不為過。因為玩者除了要考慮他們的戰鬥能力外，還要考慮軍隊內的整體平衡（肉彈戰、魔法戰、解放都市、輸送部隊等分工合作）和未來的發展（升級、轉職、訓練新血等）。玩者在部隊編成時應留意以下幾點：

- ◆ 定下長遠的轉職目標。一些必備的職業如聖騎士、魔導士等有嚴格的轉職條件（尤其是善惡值方面），玩者要計劃哪些隊員在未來會轉什麼職，並朝該目標進發。
- ◆ 部隊內隊員的善惡值目標應該一致。例如一個混在有四個狂戰士中的僧侶無論如何也會偏向CHAOS，這樣是很難轉職成牧師的，這是因為隊員之間的善惡值會互相感染。
- ◆ 嚴格來說，玩者最好有三個專門用來解放據點的部隊，一隊LAW，一隊NEUTRAL，一隊CHAOS，以配合各據點的道德水平。
- ◆ 要有一至兩隊專門訓練士兵的部隊，他們前排防御力要夠高，可以保護士兵免受傷害。這些部隊的領袖遲點更有機會轉職成百人長，一舉兩得。

職業資料一覽

職業名	轉職的最低要求	善惡值	基本裝備	移動類別	前排攻擊	中排攻擊	後排攻擊	備註
人類								
戰士ファイター	特殊	ALL	ショートソード　チェインメイル　ラウンドシールド　アイアンヘルム	草原	武器攻擊X2	武器攻擊X1	武器攻擊X1	
女戰士アマゾネス	特殊	ALL	ショートボウ　レザーアーマー　バンダナ	森林	武器攻擊X1	武器攻擊X1	武器攻擊X2	
騎士ナイト	STR72 VIT67	N NL L LL	バルダーソード　プレートアーマー　カイトシールド　アーメット	草原	武器攻擊X2	武器攻擊X1	武器攻擊X1	
狂戰士バーサーカー	STR72 VIT67	CC C NC N	フランシスカ　レザーアーマー　アイアンヘルム	草原	武器攻擊X2	武器攻擊X1	武器攻擊X1	
劍術家フェンサー	STR72 DEX62	NC N NL L LL	バスタードソード　クロスアーマー　ジンハット	草原	武器攻擊X2	武器攻擊X1	武器攻擊X1	
方陣戰士ファランクス	STR76 VIT 70	C NC N NL L	スレンダースピア　プレートメイル　ラージシールド　アイアンヘルム	草原	武器攻擊X2	武器攻擊X1	武器攻擊X1	
人形師ドールマスター	INT60 MEM66 DEX65	C NC N NL L	マリオネット　ローブ　アミュレット　バンダナ	草原	武器攻擊X2	武器攻擊X2	武器攻擊X1	註1
馴獸者ビーストテイマー	STR72 VIT67	CC C NC N	レザーウィップ　レザーアーマー	山岳	武器攻擊X2	武器攻擊X2	武器攻擊X1	註2
忍者ニンジャ	AGI52 DEX59	CC C NC N	アイアンクロー　ニンジャガーブ　ハチガネ	森林	武器攻擊X2	武器攻擊X1	武器攻擊X1	
魔法師ウィザード	INT57 MEN63	CC C NC N	シプレの杖　ローブ　屬性魔導書　アミュレット	草原	魔法攻擊(單)X1	魔法攻擊(單)X1	魔法攻擊(單)X2	註3
箭手アーチャー	STR72 DEX69	C NC N NL L	グレートボウ　レザーアーマー　レザーハット	森林	武器攻擊X1	武器攻擊X1	武器攻擊X2	
女魔法師ソーサレス	INT62 MEN65	CC C NC N	シプレの杖　魔導士の服　屬性魔導書　アミュレット	草原	魔法攻擊(單)X1	魔法攻擊(單)X1	魔法攻擊(單)X2	註3
僧侶クレリック	INT59 MEN62	N NL L LL	ライトメイス　法衣　ロザリオ	草原	回復魔法(單)X1	回復魔法(單)X1	回復魔法(單)X2	
女巫ウイッチ	INT65 MEN68 DEX72	CC C NC N	シプレの杖　魔導士の服　屬性魔導書　とんがり帽子	草原	補助魔法(單)X1	補助魔法(單)X1	補助魔法(單)X2	註3
魔法戰士ヴァルキリー	STR72 VIT57 INT62	N NL L LL	スレンダースピア　ブレストプレート　ラウンドシールド　羽飾り	雪原	武器攻擊X2	武器攻擊X1	雷擊(單)X2	
馴龍者ドラゴンテイマー	STR72 VIT57 DEX69	NC N NL L	レイピア　チェイルメイル　ボーンヘルム	草原	武器攻擊X2	武器攻擊X1	武器攻擊X1	註4
聖騎士パラディン	STR117 VIT103 DEX89	NL L LL	ブレシッドソード　バルダーアーマー　カイトシールド　バルダーヘルム	草原	武器攻擊X3	武器攻擊X2	魔法(單)X2	註5
黑騎士ブラックナイト	STR117 VIT112	CC C NC	サタンブローバー　バルダーアーマー　バリアントマント　アーメット	草原	武器攻擊X2	武器攻擊X2	魔法攻擊(單)X2	註5
劍客ソードマスター	STR127 DEX117	N NL L LL	クレイモア　クロスアーマー　ハチガネ	草原	武器攻擊X3	武器攻擊X2	超音衝擊波X2	
盔甲戰士カタフラクト	STR124 VIT130	NC N NL L	バルダースピア　ヘビーアーマー　タワーシールド　アーメット	草原	武器攻擊X2	武器攻擊X2	武器攻擊X2	
妖術士エンチャンター	INT110 MEN106 DEX115	NC N NL	フール　魔導士のローブ　アミュレット　バンダナ	草原	武器攻擊X3	武器攻擊X2	武器攻擊X2	
馴獸師ビーストマスター	STR117 VIT103	CC C NC	ラブチャーローズ　ハードレザー	山岳	武器攻擊X2	武器攻擊X2	武器攻擊X2	
忍者頭目ニンジャマスター	INT94 AGI112 DEX99	CC C NC	バルダークロー　ニンジャガーブ　ハンニャマスク	森林	武器攻擊X3	武器攻擊X2	忍術(狹)X2	註6
魔導士ゴエティック	INT123 MEN107	CC C NC	アークワンド　魔導士のローブ　屬性魔導書　アミュレット	草原	魔法攻擊(單)X1	魔法攻擊(單)X2	魔法攻擊(狹)X2	註3
龍騎士ドラグーン	STR127 VIT111 DEX95	ALL	黒竜の大剣　ドラゴンアーマー　ドラゴンヘルム	草原	武器攻擊X3	武器攻擊X2	武器攻擊X2	
女獵人ディアナ	STR116 DEX124	C NC N NL	イティバル　ハードレザー　羽飾り	森林	武器攻擊X1	武器攻擊X2	武器攻擊X3	
女魔導士セイレーン	INT125 MEN128	CC C NC	アークワンド　ミンクのローブ　屬性魔導書　アミュレット	草原	魔法攻擊(單)X1	魔法攻擊(單)X2	魔法攻擊(狹)X2	
牧師プリースト	INT109 MEN112	NL L LL	バルダーメイス　賢者の衣　ロザリオ	草原	回復魔法(狹)X1	回復魔法(狹)X1	回復魔法(狹)X2	
女聖騎士フレイア	STR116 VIT101 INT106	NL L LL	サンダースピア　バルダーメイル　バックラー　アーメット	雪原	武器攻擊X2	武器攻擊X2	雷擊(狹)X2	
馴龍師ドラゴンマスター	STR127 VIT112 DEX113	N NL L	エストック　スケイルアーマー　羽飾り	草原	武器攻擊X2	武器攻擊X2	武器攻擊X2	
特殊系								
百夫長(男)センチュリオン	VIT52 INT62 MEN52 DEX54	ALL	バルドーソード　プレートアーマー　カイトシールド　アーメット	草原	武器攻擊X 2	武器攻擊X 1	武器攻擊X 1	註7
百夫長(女)センチュリオン	VIT50 INT68 MEN55 DEX52	ALL	バルドーソード　プレートアーマー　バックラー　アーメット	草原	武器攻擊X 2	武器攻擊X 1	武器攻擊X 1	註7
公主プリンセス	無	L LL	バトルファン　純白のドレス　屬性魔導書　ドリームクラウン	草原	魔法攻擊(單)X1	魔法攻擊(單)X2	魔法攻擊(範)X2	註7·註8
轉生系								
喪屍(男)ゾンビ	無	ALL	ぼろぼろの服	濕地	咬X2	咬X1	咬X1	註9
喪屍(女)ゾンビ	無	ALL	ぼろぼろの服	濕地	咬X2	咬X1	咬X1	註9
骷髏妖スケルトン	無	ALL	ハルトハンマー　ぼろぼろの服	草原	武器攻擊X2	武器攻擊X1	武器攻擊X1	註10
鬼魂ゴースト	無	ALL	ぼろぼろの服	飛行	惡夢(單)X1	惡夢(單)X1	惡夢(單)X1	註11
巫妖リッチ	INT24 MEN51	CC C	ケーリュケイオン　黒の魔導士　暗黒魔導士　死者の指輪	草原	魔法攻擊(範)X2	魔法攻擊(範)X2	魔法攻擊(範)X3	
天使騎士エンジェルナイト	INT60 MEN61 DEX57	N NL L LL	ライトニードル　プレートメイル　カイトシールド	飛行	武器攻擊X2	神罰(單)X1	神罰(單)X2	註12
六翼天使セラフィム	INT108 MEN125 DEX137	L LL	ライトニードル　バルダーメイル　カイトシールド	飛行	武器攻擊X2	神罰(單)X2	神罰(廣)X2	
吸血鬼ヴァンパイア	INT52 MEN63 AGI54	CC C NC N	伯爵の衣　ブラッドスペル	草原	吸血(單)X2	吸血(單)X2	吸血(單)X2	註13
亞人類								
有翼人ホークマン	無	ALL	ハルトハンマー　レザーアーマー　バンダナ	飛行	武器攻擊X2	武器攻擊X1	武器攻擊X1	
禿鷹人バルタン	STR103 AGI97 DEX80	N NL L LL	バルダークラブ　ハードレザー　ハチガネ	飛行	武器攻擊X2	武器攻擊X1	風彈(單)X2	
烏鴉人レイヴン	STR99 AGI93 DEX77	CC C NC N	バルダーアックス　ハードレザー　アーメット	飛行	武器攻擊X2	武器攻擊X1	雷箭(單)X2	
小精靈フェアリー	無	ALL	小さな服	飛行	飛吻(單)X1	飛吻(單)X1	神聖光球(單)X2	
小魔怪グレムリン	無	ALL	無	飛行	飛吻(單)X1	飛吻(單)X1	魔界之門(單)X2	
南瓜人パンプキンヘッド	無	ALL	布の服　ガラスのカボチャ	森林	南瓜頭攻擊(單)X2	南瓜頭攻擊(單)X1	南瓜頭攻擊(全體)X1	
巨人系								
巨人ゴーレム	無	ALL	無	山岳	毆打X3	毆打X2	毆打X1	
石巨人ストーンゴーレム	STR104 VIT129	ALL	無	山岳	毆打X3	毆打X2	毆打X1	註14
巴魯達巨人バルダーゴーレム	STR144 VIT185	ALL	無	山岳	毆打X3	毆打X2	毆打X1	註15
魔獸系								
亞龍ワイアーム	無	ALL	無	飛行	咬X2	咬X2	咬X1	
巨亞龍ワイバーン	STR140 AGI124 DEX102	C NC N NL	無	飛行	咬X2	咬X2	火焰噴射(範)X2	
鷹頭獅グリフォン	無	ALL	無	飛行	爪擊X2	爪擊X1	風彈(單)X2	
鷲頭獅オピニンクス	MEN105 AGI127 DEX91	NC N NL L	無	飛行	爪擊X2	爪擊X1	風暴(廣)X2	
石化雞コカトリス	無	ALL	無	飛行	啄擊X2	啄擊X1	石化霧(單)X2	
人面獅身獸スフィンクス	無	ALL	無	飛行	爪擊X2	魔法攻擊(範)X1	魔法攻擊(範)X2	
地獄犬ヘルハウンド	無	ALL	無	山岳	咬X3	咬X2	咬X1	
傑比洛斯ケルベロス	STR139 VIT138 MEN90	CC C NC N	無	山岳	咬X3	咬X2	邪眼攻擊(範)X2	
龍系								
幼龍ドラゴンパピー	無	ALL	無	草原	咬X2	咬X1	咬X1	
紅龍レッドドラゴン	STR108 AGI61火屬性	C NC N NL L	無	山岳	咬X2	咬X1	火焰噴射(範)X1	
藍龍ブルードラゴン	MEN98 DEX81水屬性	C NC N NL L	無	濕地	咬X2	咬X1	凍氣噴射(範)X1	
地龍アースドラゴン	VIT109 MEN98地屬性	C NC N NL L	無	草原	咬X2	咬X1	酸氣噴射(範)X1	
雷龍サンダードラゴン	AGI61 DEX81風屬性	C NC N NL L	無	草原	咬X2	咬X1	閃電噴射(範)X1	
白金龍プラチナドラゴン	VIT114 INT73 MEN101	NL L LL	無	雪原	咬X2	咬X1	聖焰噴射(範)X1	
黑龍ブラックドラゴン	STR112 INT73 DEX84	CC C NC	無	草原	咬X2	咬X1	魔焰噴射(範)X1	
閃光銅龍フレアブラス	STR156 AGI93火屬性	NC N NL	無	山岳	火焰噴射(範)X2	火焰噴射(範)X2	深紅烈焰(廣)X2	
五頭龍ヒドラ	MEN138 DEX121水屬性	NC N NL	無	濕地	凍氣噴射(範)X2	凍氣噴射(範)X2	清澈災難(廣)X2	
扎哈ザッハーク	VIT157 MEN130地屬性	NC N NL	無	草原	酸氣噴射(範)X2	酸氣噴射(範)X2	地震(廣)X2	
域扎魯歌圖ケツアルコアトル	AGI93 DEX121風屬性	NC N NL	無	草原	閃電噴射(範)X2	閃電噴射(範)X2	天之照明(廣)X2	
巴哈姆バハムート	VIT162 INT105 MEN133	L LL	無	雪原	聖焰噴射(範)X2	聖焰噴射(範)X2	神之雷光(廣)X2	
特亞姆ティアマット	STR160 INT105 DEX124	CC C	無	草原	魔焰噴射(範)X2	魔焰噴射(範)X2	邪靈呼喚(廣)X2	

魔法及特殊攻擊的影響範圍——單：只有一個目標。狹：以一個目標為中心，周圍的隊員亦會受到影響。廣：整個部隊都會受到影響，效果以部隊的中心最大。全體：整個部隊受到均一的影響。

註1：能增強部隊內巨人系生物的能力。註2：能增強部隊內魔獸系生物的能力。註3：使用的魔法種類是由裝備的魔導書決定。註4：能增強部隊內龍系生物的能力。註5：在後排時使用的魔法種類是由武器的屬性決定。註6：忍術會自動針對敵人弱點作出魔法（狹）攻擊。註7：可以成為軍團（レギオン）的中心部隊。註8：有令部隊中其他成員行動多一次的特殊能力。註9：不死生物，在一場戰役完結時仍處於戰鬥不能狀態的隊員有可能自動轉職成喪屍。註10：不死生物，喪屍受到火系屬性的攻擊後有可能自動轉職成骷髏妖。註11：不死生物，骷髏妖受到火加風屬性的合成魔法攻擊後有可能自動轉職成鬼魂。註12：善惡值高的女隊員在戰鬥中死後有可能轉職成天使騎士。註13：在日間會睡在棺材中不能行動，移動類別為固定。註14：巨人在受到石化攻擊後有可能轉職成石巨人。註15：石巨人在受到火加風屬性的合成魔法攻擊後有可能轉職成巴魯達巨人。

序章 第1話 南部邊境——狄尼(テニー)平原

據點情報

	據點	人口	道德水平	設施
1	直米奧(ゼミオ)	232	76	
2	紡織之地比路尼歌里(ビルミヌコニ)	212	50	
3	調多利古斯(テオドリクス)採掘場	50	50	
4	修魔之地呵(ホー)	167	45	魔女
5	交易之地扎多(ジャド)	427	52	商店
6	霧魯祖古(ムルズク)之町	289	50	
7	布賈南(ブカナン)	116	38	
8	波多路(ポードル)	248	71	

隱藏財寶

A	ぼろぼろの服
B	ハードレザー
C	バルダーソード
D	再生の祭壇
E	キュアリーフ
F	パワーフルーツ
G	グレートボウ

野生生物

岩場	巨人
荒地	亞龍
森林	幼龍

主角一行到達南部後被派的第一項任務，是掃蕩出沒於調多利古斯採掘場附近的魔獸和山賊，並以此當作演習。軍師雨果(ヒューゴー)決定任命主角為作戰指揮官，但同僚的狄奧(ディオ)立即表示不滿，並要主角和他決鬥，一決雌雄。這時主角可以選擇接受挑戰(分かったよ)或拒絕(遠慮する)，雖然不論選那一個軍師雨果都會出來阻止，但如果主角選擇接受，和狄奧的關係就會惡化，故此還是成熟點選擇拒絕吧。

◆狄奧向主角挑戰。

戰鬥方面，由於敵人集中在地圖的西面，故此解放南方都市的任務只要派一兩隊就夠了，應集中火力往西面進攻。至於本關的頭目十馱之素他比羅(スタビロ)只要用戰鬥指令「集中攻擊指揮官」就可以輕易取勝。勝利後如果派女性部隊前往波多路，可以得到有關寶物絲綢(シルクの生地)的情報。

◆絲綢和特殊職業「公主」好像有點關係……

敵人組成

a	魔法師lv2X1 騎士lv2X1 地獄犬lv2X1
b	女巫lv3X1 鷹頭獅lv2X1
c	狂戰士lv3X1 地獄犬lv2X1
d	騎士lv3X1 鷹頭獅lv2X1
boss	狂戰士lv4x1 亞龍lv4x1

第二話 火種——法魯姆斯(ヴァルムス)採掘場

完成任務後的主角從素他比羅口中得知他們並不是山賊，而是革命軍！他們的目的是襲擊正在南巡的由美路(ユミル)王子，素他比羅的部隊只是誘餌而已。雖然不知道敵方的底蘊，主角仍決定趕往救援。

戰事開始後攻擊大隊應直接南下至舍那路之町，並以此作據點向其他都市進發，不過留意敵方部隊c會從狄西市向自軍主城進攻，故此玩者應有部隊留守在主城內，以免被佔。由美路被囚禁在工業之地伊斯羅內，拯救工作應由主角負責(因為可以看到特殊事件)。在救出王子後勝利條件轉為佔領敵人主城法魯姆斯採掘場，但相信這時玩者己解決了大部分敵人，問題不大。頭目的奸人誇多(クァド)帶着的地獄犬能攻擊三次，而且攻擊力強，因此部隊中最好有僧侶來回復HP。

隱藏財寶

A	キュアリーフ
B	クイックゲート
C	バックラー
D	ハードレザー
E	ライトメイス
F	キュアリーフ

據點情報

	據點	人口	道德水平	設施
1	教示之地舒亞勤(スアキン)	268	63	
2	秘魯比拿(ベルベラ)	101	62	
3	法魯姆斯(ヴァルムス)採掘場	50	44	
4	舍那路(セナル)之町	65	40	魔女
5	工業之地伊斯羅(イシロ)	310	43	
6	狄西(デセ)	251	48	商店
7	艾多列(エルドレット)	148	55	
8	直娜(ゼイラ)之町	245	58	商店

敵人組成

a	僧侶lv3x1 士兵x2
b	騎士lv3x1 幼龍lv2x1
c	僧侶lv3x1 僧侶lv2x1 戰士lv2x1
d	魔法師lv3x1 魔法師lv1x1 士兵x1
e	騎士lv2x1 戰士lvx2
f	騎士lv3x1 鷹頭獅lvx1
boss	馴獸者lv4x1 地獄犬lv2x1



野生生物

荒地	幼龍
岩場	巨人

◆主角和由美路在分別六年後首次重逢。

戰勝後，由美路王子的近身騎士利特(レイド)打算把誇多殺死，但謝洛比亞五勇者(即第一集《傳說的Orge Battle》的主角們)突然出現，把誇多救走了。到底他們和革命軍有何關係？



◆阻止利特下手的是謝洛比亞四天王之一疾風之狄邦尼亞。

第一章 第三話 遊擊指令——古利尼(クレネル)溪谷

由美路王子被襲事件中的主謀被救走後，南部軍為了面子和殺一警百，把另一個人當做主謀公開處決，但反亂分子的活動沒有平靜下來反而更加活躍了。為了平亂，南部軍將軍歌狄史拉斯(ゴデスラス)任命主角為南部軍的正規士官，而他第一個任務，就是奪回被革命軍佔領的滔亞哈城塞。在任務開始前，一位新的同伴——莉亞(レイア)會加入隊中。

這關地圖中間有河分隔，可以過河的地方僅限於在東邊和南邊的兩座橋，在這裏附近激戰相信難以避免。由於在兩條橋處敵人的兵力都相近，玩者宜兵分兩路進攻，再在敵人的主城前集結兵力，一舉擊破頭目。本關的頭目羅綺之艾菲美妮(エフェミネット)隊中雖然有五個人，但她前面沒有人掩護，用戰鬥指令「集中攻擊指揮官」就可以輕易解決。

南部將軍ゴデスラス
「お前を南部軍士官に任命する。

◆歌狄史拉斯提拔主角其實別有用心。

隱藏財寶

A	レイピア
B	ボーンヘルム
C	羽飾り
D	キュアシード
E	ブレストプレート

野生生物

街道	有翼人
荒地	地獄犬
岩場	鷹頭獅

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 巴魯狄拿(バルデラ)之町	108	84	
2 滔亞哈(トュアハ)城塞	4	50	
3 卡洛都(カルノト)	173	42	
4 宿場町魔百艾(モバーエ)	193	44	
5 荒遊之地布利武(ブーレム)	293	22	魔女
6 交易之地基化(キファ)	154	28	商店

敵人組成

a	馴獸者lv4x1 鷹頭師lv3x1
b	馴龍者lv4x1 忍者lv3x2
c	狂戰士lv4x1 巨人lv3x1
d	魔法師lv4x1 女魔法師lv3x2
e	騎士lv4x1 地龍lv3x1
f	魔法師lv4x1 魔法師lv4x1士兵x1
g	魔法戰士lv4x1 忍者lv3x1 小魔怪lv3x1
boss	魔法戰士lv5x1 戰士lv3x2 女戰士lv3x2

◆莉亞的實力平均，不論在前或後排皆能勝任。

第四話 應走的路(進むべき道)——地境米利查(マイリージャ)

完成第三話後，玩者有兩條路可以選擇，基本上選那條路都沒有關係，因為只是先後次序有分別而已。不過在米利查這關可以找到新同伴，所以筆者選擇先來這處。這關的任務是護送由美路王子到被敵軍佔領的普軍圖城，不過王子的周圍有四名強勁的黑騎士作護衛，因此他沒可能會死。反而玩者能否在王子到達敵方主城前解放所有據點才是問題所在。在沒有發生戰鬥的情況下，王子在三至四日內就會到達普軍圖。玩者應將主力放在中央的道路上，在南面的伊多夫城和工業之地哈拉布派一隊部隊解放就夠了。到達荒遊之地拖布魯古後，分兩個部隊出來向交易之地艾多尼亞方面進發沿途解放據點，而中央路的部隊則繼續前進。兩隊人馬在敵方主城前匯合作出最後一擊。

在作戰中解放交易之地艾多尼亞後，會有一名叫特洛亞的少年要求加入軍中，戰後派他回艾多尼亞老家的話，可以從他媽媽處取得寶物靈木之盾。

敵人組成

a	馴獸者lv6x1 有翼人lv5x2
b	人形師lv6x1 小精靈lv5x1 士兵x2
c	馴龍者lv6x1 有翼人lv5x1 小魔怪l5x1
d	僧侶lv6x1 忍者lv5x1 士兵x1
e	女巫lv6x1 箭手lv5x1 馴獸者lv5x1
f	箭手lv6x1 騎士lv5x1 狂戰士lv5x1
g	馴獸者lv6x1 紅龍lv5x1
h	魔法師lv6x1 藍龍lv5x1
i	人形師lv6x1 士兵x3
boss	魔法師lv7x1 地獄犬lv5x1 鷹頭獅lv5x1

隱藏財寶

A	属性魔導書
B	ローブ
C	キュアシード
D	魔導士の服
E	シプレの杖
F	とんがり帽子
G	アミュレット

野生生物

街道	有翼人
草原	小精靈
荒地	巨人
森林	小魔怪
岩場	亞龍

◆玩者可以在這關提早看到黑騎士的勇姿。

◆靈木之盾能令所有狀態異常攻擊失效。



據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 荒城登古華特(ダンクワルト)	3	19	
2 伊多夫(イドフ)	229	41	
3 普軍圖(ブルグンド)城	4	49	
4 荒遊之地拖布魯古(トゥブルク)	205	31	魔女
5 莉可博斯(レホボス)	257	69	
6 交易之地艾多尼亞(エルゴレア)	334	49	商店
7 宿場町分特亞(フントウア)	288	77	
8 工業之地哈拉布(ハライブ)	396	50	
9 達沙(タザ)之村	24	47	

第五話 發問的人(問いかける者)——謝洛比亞國境

隱藏財寶

- A カイトシールド
- B アーメット
- C プレートアーマー
- D パワーフルーツ
- E バルダーソード

野生生物

街道	有翼人
荒地	地獄犬
岩場	鷹頭獅

主角們下一個目標，是掃蕩集結在邊境的革命軍，軍師雨果指革命軍帶着大批下級平民前往邊境的行動並不尋常，後面一定有些特別的原因。

前往敵方主城的道路有兩條，基本上把全軍分成兩隊同時進攻最好，西面的路較長，但據點較多，進攻應不會太難；但東面的路據點只有兩個，而且第一個據點宿場町傑魯仁距離主城甚遠，要留意部隊的疲勞度，最好帶備回復疲勞度的道具行進。這關的頭目是之前在第二話出現過的疾風之狄邦尼亞(デボネア)，他的攻擊力超凡，而且一旦被會心一擊打中退至後排後，還會使出絕招超音衝擊波。不過和以往一樣，集中攻擊指揮官指令依然有效。

原本在革命軍的背後有謝洛比亞的支援，戰鬥後，謝洛比亞的戰士們告訴主角他們的目的是讓沒有興趣參與戰爭的人可以到謝洛比亞避難，又反問主角能否忍受祖國的現狀，主角對此無言以對，最後妖術士莎拉甸(サラディン)忠告主角應自己找出往後應走的路……

戰後探索時在卡聯牙會遇到女僧侶被流氓纏着的事件，打敗他們後可到農產之地定比托羅取得該僧侶的謝禮「アンサタクロス」(可以使士兵昇格時的性別調轉)。

◆有玩過第一集的人應對狄邦尼亞有所印象。

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 艾莎威娜(エサウェラ)之町	137	47	商店
2 卡聯牙(カリュア)	178	50	魔女
3 古利尼(クレネル)峽谷城塞	14	50	
4 拉古亞陀(ラグーアト)村	68	45	
5 宿場町傑魯仁(ケルーアン)	256	12	
6 國境之町伊路(イール)	210	52	
7 農產之地定比托羅(テムビドロ)	34	69	

敵人組成

a	劍術家lv7x1 忍者lv5x3
b	魔法戰士lv6x1 藍龍lv5x1
c	狂戰士lv6x1 藍龍lv5x1
d	人形師lv6x1 小精靈lv5x1 士兵x2
e	魔法師lv6x1 魔法師lv5x2 狂戰士lv5x1
f	馴龍者lv6x1 小魔怪lv5x2
g	僧侶lv6x1 亞龍lv5x1
h	狂戰士lv6x1 巨人lv5x1
boss	將軍lv8x1 騎士lv5x2 女魔法師lv5x1

第六話 革命軍——法魯姆斯(ヴァルムス)

野生生物

街道	有翼人
森林	骷髏妖
森林	鬼魂
草原	小魔怪
岩場	亞龍

隨着革命軍中出現了一名領導者——費特域(フレデリック)之後，革命軍的活動更加活躍了。南部軍有見及此，便計劃和中央軍聯手進行掃蕩作戰，但消息被革命軍知道了，於是他們在南部各地一起行動，攻佔了南部半數以上的領土。南部軍將軍擔心自己地位不保，為求保身，他命令主角的騎士團捉拿費特域。

敵方的主力部隊集中在北面，其中在舍那路之町和教示之地舒亞勤之間更是駐了重兵，玩者的主力應以這裏為目標。南面的據點只要玩者不派部隊前往，敵人的伏兵(g至k)是不會出現的，因此玩者可以專心處理北面的戰事，待完結後才慢慢解放南方也不遲。頭目累卵之法路拿(ヴァルナ)是方陣戰士，物理防御力相當高，用正攻法的話可要花多一點時間，但如果你有強力的魔法部隊的話，不妨繞到他的背後用魔法解決他，用召喚魔法攻擊也有不錯的效果。

戰勝後，由美路王子的騎士會命令主角殺死費特域，這時主角有兩個選擇：「我做不到(私には出来ない)」或保持沈默(……)。不論你選那一個最終主角都不會下手，並會脫離中央加入革命軍，但如果你之前第一話曾選擇和狄奧決鬥，而這時你又保持沈默的話，狄奧就會離開隊伍，因此最好還是選「我做不到」吧。

另外，這地圖的下半部在第二話時已經出過一次，當時你取了的隱藏財寶今關將不會再出現(財寶B例外)。

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 狄西(デセ)	251	48	商店
2 秘魯比拿(ベルベラ)	101	62	
3 標蘭(ビュラン)城塞	12	61	
4 紀律之地加耶之(カエジ)	150	66	
5 教示之地舒亞勤(スアキン)	268	63	
6 舍那路(セナル)之町	65	40	魔女
7 工業之地伊斯羅(イシロ)	310	43	
8 艾多列(エルドレット)	148	55	
9 法魯姆斯(ヴァルムス)採掘場	50	44	
10 直娜(ゼイラ)之町	245	58	商店

敵人組成

a	女巫lv8x1 狂戰士lv6x1 黑龍lv6x1
b	馴龍者lv8x1 白金龍lv7x1
c	烏鴉人lv7x1 有翼人lv6x3
d	魔法師lv7x1 魔法師lv6x2 狂戰士lv6x1
e	僧侶lv7x1 巨人lv5x2
f	魔法師lv7x1 女戰士lv5x2 雷龍lv5x1
g	騎士lv7x1 戰士lv5x3 有翼人lv6x1
h	箭手lv8x1 紅龍lv5x1 亞龍lv5x1
i	魔法戰士lv7x1 魔法戰士lv6x1 白金龍lv5x1
j	人形師lv8x1 黑龍lv6x1
k	劍術家lv8x1 有翼人lv6x3
boss	方陣戰士lv8x1 方陣戰士lv6x2 箭手lv6x2

隱藏財寶

- Aキュアリーフ
- Bプレートメイル
- Cバックラー
- Dクイットゲート
- Eハードレザー
- Fライトメイス
- Gキュアリーフ

◆狄奧你好型啊～！



第七話 起程(旅立ち)——冠達山山腳(グンター山麓)

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 交易之地達魯古華(タルクワ)	263	39	商店
2 冠達(グンター)採掘場	16	52	
3 莫煞卡(モサカ)	203	73	
4 布古尼(ブーグーニ)	85	47	魔女
5 堅智亞(キンギア)	159	69	
6 農產之地基住(ケーズ)	45	57	
7 工業之地燕艾奇(インエケル)	281	31	

敵人組成

a	騎士lv10x1 騎士lv7x1 魔法師lv7x2
b	魔法戰士lv9x1 魔法戰士lv7x3
c	女魔法師lv8x1 魔法戰士lv7x3
d	方陣戰士lv10x1 士兵x3
e	狂戰士lv8x1 有翼人lv7x2 小精靈lv7x1
f	馴獸者lv8x1 巨人lv7x2
g	馴獸者lv8x1 地獄犬lv7x1 地獄犬lv6x1
h	馴獸者lv8x1 地獄犬lv7x1 小魔怪lv7x2
i	馴獸者lv8x1 紅龍lv6x1 亞龍lv6x1
boss	狂戰士lv9x1 狂戰士lv7x2 魔法師lv7x2

野生生物

草原	幼龍
荒地	鷹頭獅
濕地	藍龍
岩場	巨人

隱藏財寶

A	パワーフルーツ
B	キュアリーフ
C	魔道士の服
D	キュアリーフ
E	属性魔導書
F	パワーフルーツ
G	シブレの杖
H	マリオネット

加入了革命軍的主角被派的第一件任務，是在冠達山山腳附近進行游擊戰。因為這是一件不太重要的任務，主角懷疑自己並未得到革命軍的信任。不過雨果鼓勵他説這不正是一個獲取他們信任的好機會嗎，並指出在本任務中主角還有另一個目的，就是救出一名潛在的革命軍成員「猛將阿斯勒普(アスナベル)」。

本關敵方的主城位於一個山谷處，易守難攻，周圍更有行動類別為山岳系的伏兵(f至i)，故此玩者不宜心急，應先派主力部隊攻佔布古尼，另一小隊(兩三個部隊)則朝西面進發，沿途解放莫煞卡和農產之地基住，接着拿下堅智亞和工業之地燕艾奇，最後從南北兩面挾擊敵方主城。和上一關一樣，用魔法部隊從後攻擊敵軍頭目非常有效。



在戰事進行期間解放工業之地燕艾奇，會遇到阿斯勒普的女兒加莉達(カトレーダ)。她請求主角救出她的父親，並會加入革命軍協助主角(選擇「構わないが」)。戰勝後，阿斯勒普會出來多謝主角相助，並問主角可否加入革命軍，這時當然要回答可以(こちらこそお願いします)。還有記得要戰後探索，因為加莉達可以在工業之地燕艾奇取得寶物「天使のブローチ」，而阿斯勒普則可以在堅智亞取得「鬼神のヘルム」。另外在夜間進入布古尼的話可以遇到一個酒鬼，在早上再進去他女會告訴玩者他其實是製造龍騎士頭盔的工匠！如果玩者可以在法魯姆斯地區的舍那路城説服他老婆回家的話，他或許會重新振作起來為你製造防具呢。

「パラティヌスでドラグーン用の兜が買えるのはウチだけですから是非いらしてくださいね。

◆會造「ドラゴンヘルム」的只此一家。

第八話 邪惡的波動(冥い波動)——中央路德達尼斯(ダーダネルス)

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 洛美娜(ロメラ)之町	120	75	商店
2 阿奇斯達斯(アケステース)城塞	161	69	
3 亞狄古勒陀(アディグラト)之町	169	10	
4 紀律之地米路菲(メルフィ)	97	61	
5 荒廢之地崩格斯(バンガスー)	192	46	
6 德達尼斯(ダーダネルス)城塞	102	71	
7 拉百尼(ランバレネ)	91	78	
8 修魔之地格魯吉奧(ガルカイオ)	288	20	魔女

野生生物

街道	有翼人
荒地	幼龍
荒地	雷龍
森林	骷髏妖
森林	鬼魂

隱藏財寶

A	ロザリオ
B	クロスアーマー
C	バスタードソード
D	キュアシード
E	再生の祭壇
F	キュアシード
G	キュアリーフ
H	ジンハット
I	アイアンクロー

南部軍在戰事中連番失利，不單止不能將革命軍制服，還失去了南部過半數的領土，將軍歌狄史拉斯擔心會受中央懲罰。這時洛狄斯(ローディス)教國的冥煌騎士波魯多榮(ボルドウィン)出現，他提議用一個冒險的手段來對付革命軍——召喚魔界的生物，但條件是歌狄史拉斯要將自己的親人獻給魔界……

這是第一章最大的難關，魔界生物食人魔(オウガ)的攻擊力非常高，下級的鬼怪(ゴブリン)實力也十分平均，加上版圖大，行動時容易疲勞，所以應多加注意。玩者首先要擊破南面的敵人，用兩至三隊人解放亞狄古勒陀，然後主力部隊穿過中央的山脈，朝敵人主城進發。面對有食人魔和鬼怪的敵人(c、i、j、k)最好用有僧侶的部隊應戰。另外敵人部隊f有南瓜人，它們的南瓜攻擊一次會扣你一半HP！幸好它們會優先攻擊後排的魔法師，只要有前排保護着，問題應該不大。頭目流連騎士亞里奧(アリオーシュ)隊中有一隻lv20的食人魔，玩者無謂和這隻超班的傢伙糾纏，盡早解決指揮官吧(除非你需要它的100經驗值)。

完成這關後，記得要到位於米路菲的露天市場看看，在特定的日子和時間去到的話，可以買到許多稀有物品啊！例如：每月1號日間——再生の祭壇；每月15號日間——絲綢(買了有什麼用呢？之前不是有個叫紡織之地的地方嗎？)；1號和15號夜晚——龍言語魔法書メテオストライク(但要50000大元！！)。

「なんと、死んだ仲間を蘇らせるという摩訶不思議なアイテム、再生の祭壇だよ！

◆以後有空就來這裏看看吧！

敵人組成

a	人形師lv11x1 人形師lv9x1 藍龍lv8x1
b	女魔法師lv9x1 小精靈lv10x1 白金龍lv8x1
c	魔法師lv8x1 鬼怪lv10x2 食人魔lv11x1
d	騎士lv9x1 戰士lv8x2 魔法師lv9x1
e	女魔法師lv10x1紅龍lv7x1 藍龍lv7x1
f	女巫lv9x1 騎士lv8x2 南瓜人lv8x2
g	騎士lv9x1 戰士lv7x3 有翼人lv8x1
h	人形師lv10x1 黑龍lv8x1
i	馴獸者lv9x1 鬼怪lv10x2 地獄犬lv8x1
j	人形師lv9x1 巨人lv8x1 食人魔lv11x1
k	狂戰士lv8x1 鬼怪lv10x1 鬼怪lv9x2
boss	騎士lv10x1 方陣戰士lv8x2 食人魔lv20x1

第九話 南部獨立——阿魯巴(アルバ)地域

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 亞拿達(アラーダ)之町	126	55	
2 南部城埃下(アッカ)	54	59	
3 坡英地(ポエンデ)	213	15	魔女
4 自奧希(ジオヘル)之村	297	87	商店
5 艾的巴(エデッバ)	206	67	
6 紀律之地拿洛古(ナローク)	58	68	
7 交易之地華沙(ワーツァ)	126	87	商店

敵人組成

a	女巫lv9x1 戰士lv10x1 南瓜人lv8x2
b	人形師lv9x1 女巫lv8x3
c	方陣戰士lv9x1 有翼人lv8x1 小魔怪lv9x2
d	方陣戰士lv11x1 土兵x3
e	女魔法師lv9x1 女魔法師lv8x1 女巫lv8x2
f	僧侶lv9x1 巨人lv7x2
g	騎士lv9x1 騎士lv8x1 僧侶lv8x2
h	魔法師lv9x1 骷髏妖lv8x1 鬼魂lv8x1
i	箭手lv9x1 騎士lv8x1 狂戰士lv8x1
boss	歌狄史拉斯lv8x1 騎士lv8x2 魔法戰士lv8x2

南部戰事連番失利後，害怕洛狄斯教國制裁的中央軍決定放棄南部軍，不再增援。用上魔界的生物也不能平反敗局的歌狄史拉斯失去了親人、名譽和地位，惱羞成怒的他決定與革命軍拚死一戰。

和上一關相比，今關的難度並不高，敵人數目較少，也沒有食人魔等變態東西。敵人主力集中在西面的道路上，但由於他們會積極南下進攻，玩者最好盡早攻下坡英地作為前線據點，待敵人自己送上門。敵人數量減少後，派兩至三個部隊往東面解放自奧希之村和交易之地華沙，主力則繼續北上，直闖埃下城。歌狄史拉斯只是個有名無實的傢伙，LEVEL和外面的嘍囉一樣，站在後排的他不用劍而是用風和暗黑的合成魔法，但攻擊力不高，加上前面沒有人掩護，用集中攻擊就可以輕易取勝。





◆為保地位，連自己的至親也可獻給魔界的傢伙終於自食其果。



◆南部終於獨立！接着進入充滿激變的第二章！

野生生物

荒地	地獄犬
森林	地龍
岩場	幼龍

隱藏財寶

A	キュアシード
B	属性魔導書
C	ニンジャガーブ
D	アイアンクロー
E	パワーフルーツ
F	ハチガネ
G	ロザリオ

戰勝後，革命軍宣佈南部獨立。在群眾的歡呼聲中，主角對革命軍與洛狄斯教國為敵、魔界生物等問題充滿疑慮。到底革命軍的未來會是如何？

第二章 第十話 理想與現實——古利尼(クレネル)溪谷

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 巴魯狄拿(バルデラ)之町	108	84	
2 滔亞哈城塞(トュアハ)	4	50	
3 卡洛都(カルノト)	173	42	
4 宿場町魔百艾(モバーエ)	193	44	
5 荒遊之地布利武(ブーレム)	293	22	魔女
6 交易之地基化(キフア)	154	28	商店

隱藏財寶

A	レイピア
B	ボーンヘルム
C	羽飾り
D	キュアシード
E	ブレストプレート

野生生物

荒地	地獄犬
荒地	白金龍
街道	有翼人
岩場	鷹頭獅

◆革命軍中的分歧開始表面化。

「本当に残念だが、全ては革命の為ー貴様等とはここでお別れだ。
カトレーダ「どうして同じ革命軍の者を攻撃するのっ!!

雖然革命軍成功將南部獨立出來，但今後仍要面對許多問題。首先革命軍未能取得東方教會的支持，而西部軍的進攻又逼在眉睫，西部軍的背後還有更大的敵人——洛狄斯教國。加上革命軍內部對於應該如何處理舊尼達姆王國(ニルダム王国)人民一事上出現分歧，前面的路並不易走。費特域要主角前往西部嘗試阻止西部軍進攻，但主角一行人在途中竟然遇到自己革命軍的同伴襲擊！

從第二章開始，敵人開始派出有上位職業的部隊，例如敵部隊c和g，當中以部隊g內的聖騎士最強，不但在前排能作三次攻擊，他受傷後還可能退回後方用回復魔法補HP，和他單打獨鬥絕無勝機。除此之外，由今關起敵人在受傷後會懂得用道具來回復HP(！)，因此玩者在進攻時會受到更大的阻力。

這關通往敵方主城的路有兩條，兵力都相若，玩者宜兩面同時進攻，但應保留一至兩個部隊留守主城，因為敵人k會在玩者的部隊過橋後突然出現於後方。在面對強力的部隊時，不要太過心急，在適當的時候徹退可大大減低死亡率。頭目不軌者那加(ナガテ)在中排只會用物理攻擊，但在後排他可以放兩次狹域範圍魔法，而且是自動針對弱點的，不過攻擊力不高，只要隊中有僧侶回復HP，再加上「集中攻擊指揮官」指令就可以輕易取勝。

敵人組成

a	魔法師lv10x2 小魔怪lv9x2
b	女魔法師lv10x2 魔法師lv9x2
c	黑騎士lv10x1 人形師lv9x2 馴獸者lv9x2
d	魔法師lv10x1 魔法師lv9x2 狂戰士lv9x1
e	劍術家lv10x1 忍者lv9x1 藍龍lv9x1
f	女巫lv11x1 魔法師lv9x1 有翼人lv9x2
g	聖騎士lv11x1 騎士lv9x2 魔法戰士lv9x2
h	女魔法師lv10x1 魔法戰士lv9x3
i	劍術家lv11x1 忍者lv9x3
j	魔法戰士lv10x2 騎士lv9x2
k	方陣戰士lv10x1 忍者lv9x2 魔法戰士lv9x1
boss	忍者頭目lv11x1 忍者lv9x2 劍術家lv9x2

第十一話 七國的戰士——地境米利查(マイリージャ)



據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 荒城登古華特(ダンクワルト)	3	19	
2 伊多夫(イドフ)	229	41	
3 普軍圖(ブルグンド)城	4	49	
4 荒遊之地拖布魯古(トゥブルク)	205	31	魔女
5 莉可博斯(レホボス)	257	69	
6 交易之地艾多尼亞(エルゴレア)	334	49	商店
7 宿場町分特亞(フントゥア)	288	77	
8 工業之地哈拉布(ハライブ)	396	50	
9 達沙(タザ)之村	24	47	

隱藏財寶

A	属性魔導書
B	ローブ
C	キュアシード
D	魔導士の服
E	シブレの杖
F	とんがり帽子
G	アミュレット

野生生物

岩場	亞龍
森林	黑龍
草原	小精靈
街道	有翼人

◆這就是筆者沒有死守主城的後果……

主角一行繼續向西面進發，到達了地境米利查，但在此等待着他的，是主角的前長官中央騎士利特。他帶着舊尼達姆王國的戰士暗殺者(グラップラー)，阻着主角們的去路。主角雖然不想和尼達姆人作戰，但事到如今他也沒有選擇的餘地。

這關敵人擁有至今最強大的陣容，不論是質還是量都比玩者的優勝。因此玩者宜集中兵力，用逐個擊破戰術應戰。戰事開始不久，就會有三隊飛行部隊朝己方主城進攻(a、d、e)。這時應先在主城內應戰，待他們徹退或被消滅後，才向荒遊之地拖布魯古進發。如果你有信心的話，在此你可以把部隊一分為二，一隊繼續沿中央路道進攻，另一隊則改走北方的路，朝達沙之村進發。但筆者建議先集中力量把中央突破，再回頭解放其他都市也不遲。至於利特，他只會使用物理系攻擊，攻擊力也不是特別高，用有僧侶的部隊連番挑戰他就可以了。

戰勝利特後，他對主角說「將國家和尼達姆人捲入戰爭中的，正是革命軍！」，主角聽了後非常在意，並開始懷疑自己的任務和行為是否正確……

敵人組成

a	禿鷹人lv12x1 有翼人lv11x2 鷹頭獅lv11x1
b	騎士lv13x1 暗殺者lv11x3
c	僧侶lv12x1 小精靈lv11x1 士兵x2
d	烏鴉人lv12x1 有翼人lv11x3
e	烏鴉人lv12x1 亞龍lv11x2
f	禿鷹人lv12x1 有翼人lv12x2 小精靈lv11x1
g	魔法戰士lv12x3 暗殺者lv11x2
h	馴獸師lv13x1 馴獸者lv12x2 馴獸者lv11x2
i	魔法師lv12x1 巨人lv11x2
j	忍者頭目lv12x1 劍術家lv11x3 忍者lv11x1
k	女巫lv12x1 暗殺者lv12x2 暗殺者lv11x1
l	劍術家lv12x1 暗殺者lv11x4
m	聖騎士lv12x1 暗殺者lv11x2 狂戰士lv11x2
boss	利特lv14x1 暗殺者lv11x4

第十二話 堅固地神——蘇亞臣(ソアソン)台地

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 式歷史都斯(セレストゥス)城塞	52	50	
2 土里素(トリスル)	243	49	
3 古城志堅比魯特(ジギベルト)	53	50	
4 修魔之地角古能(コークラン)	218	46	魔女
5 史法比魯(シェファービル)之町	162	56	商店
6 山間之町卡皮斯卡奧(カピスカウ)	262	17	
7 自蘭姆(ジラム)之村	80	88	

突破了利特的包圍的主角終於到了西部軍駐守的蘇亞臣台地，而這裏的指揮官，是主角的父親堅固地神安基斯(アンキセス)副將軍，他為人正直忠厚，對於利特利用無辜的尼達姆人對付革命軍的做法非常不滿。他雖然認同革命軍的目標，但責任感強的他即使是自己的兒子也會毫不留情。

◆橋被破壞了，唯有掉頭吧。

這關通往敵方主城的路有兩條，東面的一條防守較弱，周圍的地形也較為平坦，進攻比較容易。西面那一條則要繞過地圖中央的山脈和森林，並要應付大量敵人。很明顯，主力應該走東面那條，對吧？其實這是敵軍的圈套，因為敵人已準備好把史法比魯之町以南的橋破壞掉，如果玩者的行動不夠快，就只能「望河輕嘆」了。不過如果能夠成功渡河，就能上下夾擊位於中央的敵人，變成極之有利的戰況。至於安基斯，他稱得上「堅固地神」，自然有着強勁的防御力，最理想的做法，是用魔法攻擊他，但他站在陣形的正中央，魔法師會優先攻擊後排的魔法戰士而不是他，故此還是堂堂正正用武器攻擊他吧。

隱藏財寶

A	魔導士の服
B	賢者の衣
C	バルダーメイス
D	パワーフルーツ
E	ブレシッドソード
F	炎の魔導書
G	ニンジャガーブ
H	再生の祭壇

野生生物

荒地	地獄犬
森林	南瓜人
岩場	白金龍

敵人組成

a	暗殺者lv12x1 暗殺者lv11x3
b	烏鴉人lv12x1 有翼人lv11x3
c	劍術家lv12x1 暗殺者lv11x3
d	方陣戰士lv12x1 暗殺者lv12x1 女巫lv11x2
e	方陣戰士lv14x1 士兵x3
f	方陣戰士lv12x1 小魔怪lv12x1 小精靈lv11x2
g	黑騎士lv12x1 人形師lv11x2 馴獸者lv11x2
h	馴龍者lv13x1 白金龍lv12x1
i	禿鷹人lv12x1 有翼人lv12x2 小精靈lv11x1
j	方陣戰士lv12x1 暗殺者lv12x1 女魔法師lv11x2
k	魔法戰士lv12x2 騎士lv11x2
boss	堅固騎士lv14x1 騎士lv11x2 魔法戰士lv11x2

完成任務後，主角終於忍耐不住，向雨果說自己不願意依照命令，利用解放尼達姆人來達到革命軍的目的。雨果聽後提出了三個可行的方法，一是依照指示南下解放尼達姆人，二是違反命令北上，直接和西部軍決戰，三是向西面的西布魯(セイブル)低地進發，看看有沒有其他解決辦法。三個方法中只能選一個，玩者應如何選擇？

提示：WSN



TEXT：一輝



PS	
製造商：GT Interactive Software	
容量：CD-ROM	
記憶：1 BLOCK	
PS/RAC/MEM/對應DUAL SHOCK	

甩尾！跳躲！REVOLUTION！！

前言

早於上期新作介紹中，本刊已為大家介紹過有關此遊戲的一些基本資料。然而，大家又可知道此遊戲在花旗國中可謂炙手可熱？老實說，此遊戲不論在模式以至操作方面也要求玩者要有不俗的技巧，絕對可謂一隻為高手及車迷而設的作品。因此，喜歡美版賽車遊戲或喜歡向高難度挑戰的朋友，絕不能錯過這隻精彩作品。



■一隻為高手及車迷而設的作品。

動感十足的OPENING

片頭的OP已交代玩者因偷車時被警方發現(作案手法竟如斯差劣！)，於是便進行了一場精彩絕倫的追逐戰，片中加插了不少遊戲畫面，大家可感受到箇中的速度感及駕駛時的真實感，實非一般美版賽車GAME可比擬。



■OP中可感受到遊戲中的速度感。

操作方法

雖然在上期的內文中，本刊已提及過有關遊戲的操作，但由於遊戲的操作方法十分複雜，故筆者將不厭其煩為大家再作介紹：

按鈕	效果
□掣	後退
△掣	剎車
○掣	減速
╳掣	前進
L1掣	配合方向掣或左STICK可打出左右燈號
L2掣	左車身視點
R1掣	響鞍
R2掣	右車身視點
方向掣	車輛移動
左STICK	車輛移動
右STICK	作用與L1相同
SELECT掣	切換車身視點

畫面解說

1)己方車身，按SELECT掣可作三段視點調教。
2)DAMAGE BAR，只要受到任何碰撞也會慢慢增加，BAR滿了便GAME OVER。
3)FELONY，可解作犯罪率，只要玩者把街上物件破壞，BAR的指標會逐漸增加，同時數值愈高亦會引來更多警車的追捕。
4)地圖，可知道附近街道的結構，若地圖「閃紅」則表示附近有警車追捕你。

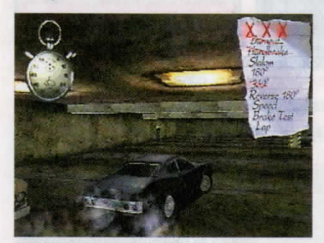


■基本畫面

遊戲風格

誠如上期內文提及，本作和一般RAC不同，遊戲目的不在於比賽奪魁，反之，在各個不同遊戲模式中，玩者也有著不同的完成條件，令到遊戲的可玩性大為提高。以下，筆者將先為遊戲中各個不同模式作一簡介，後頁才正式開始攻略。

1） UNDERCOVER



這版可說是遊戲入門第一課，你要學會所有基本操作，但留意限時內未能完成過版條件是會當你GAMEOVER的。若未明箇中多項操控技巧，可先留意TRIANING MODE內各項解說。

■留意畫面左上方的時計。

2） TAKE A RIDE

可說是讓玩者於實際道路上的駕駛訓練，但留意若不守交通規則或超速駕駛則會受到警車追捕，玩法有點像《OVERDRIVING》。



■留意DAMAGE BAR滿了是會GAMEOVER的

3） DRIVING GAME

遊戲靈魂所在，內裡包含很多遊戲模式：

PURSUIT

你的目的是要狙擊你的目標車輛(有箭咀指示RAM HIM字樣)，留意若失去目標，電腦便當你GAMEOVER。



■狙擊有箭咀指示的目標

GETAWAY

玩法如《OVERDRIVING》，你的目的是擺脫後面的警車，留意它可會主動攻擊你，若DAMAGE受損值過高便會立刻GAMEOVER。



■可會避過警車的攻擊？

CROSSTOWN CHECKPOINT

玩者須於街道徘徊尋找CHECKPOINT，路上有箭咀標誌指示的地方就是CHECK POINT，同時玩者須時常留意地圖。



■有箭咀指示的地方是CHECKPOINT

TRIAL BLAZAR

玩法與CROSSTOWN CHECKPOINT相若，不同是玩者今次要穿過街道上的「旗仔」。（箭咀指示的地方）



■要儘量於限時內穿過街道上的「旗仔」。

SURVIVAL

玩法與GETAWAY相若，但今次玩者須同時擺脫多部警車的追捕，只要DAMAGE BAR滿了便GAME OVER，故難度大為提高。



■多部警車會主動攻擊你

DIRT TRACK

可說是一場公路障礙賽，玩者須左穿右插去避開那些障礙物，同時亦小心那些急彎，目的是向時間挑戰。

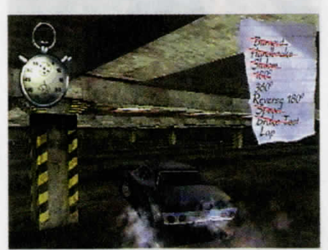


■DIRT TRACK的賽道上滿佈障礙

故事模式！？

可能各位看見這標題時，心中不禁暗暗納罕，甚麼故事模式？其實大家所見TITLE畫面上的UNDERCOVER，根本就是故事模式的第一章，遊戲中玩者扮演罪犯的角色，故事模式交代了所有犯罪過程，每關均由一個或多個MISSION組成，總之玩者的任務是要於限時內到達該版指定地方，當然，沿途有不少警車正在「恭候大駕」。此外，由於每版地圖大同小異，只是目的地之位置有異，故筆者特此聲明，以下只集中攻略故事模式的首五版，並只集中討論各關重要技巧之運用，各位大可依據以下的各項技巧，完成餘下的關數。

UNDERCOVER


■你有信心完成所有「指定動作」嗎？

在此版面中，玩者必須要在限時內完成了所有的「指定動作」始能過版，至於各項技巧的控制方法，其實各位大可參照TRIANING MODE上的提示。以下，筆者將會把各項指令的操作方法逐一解說。（某些操作方式與TRIANING MODE中的提示有所出入，讀者毋須全部依照筆者所言）

1）BURNOUT：玩者只需在疾走時（按×掣），同時按下○掣便可造出BURNOUT效果。

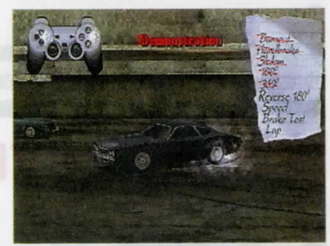
2）HANDBRAKE：玩者只需在疾走時（按×掣），同時按下△掣便可造出HANDBREAK效果。

3）SLALOM：相信各位也知道足球有「扭雪糕筒」的練習罷。這兒玩者須用同樣方式，以×掣及方向掣「扭」過左右其中一邊的柱子（必要時同按△掣作轉彎用），只要來回一次「扭」過其中一邊所有的柱子便可。

4）180°：要求玩者於行駛時突然作出一百八十度的大U TURN，方法是按×掣的同時，配合左右方向掣，然後於車身開始旋轉時放開×掣，同時立刻按緊△掣（方向掣不可放手），這樣便可成功了。

5）360°：相比上面的動作，這就顯得容易多了，操作方法亦十分簡單，玩者只須一直同時按緊方向掣和×掣，便能輕易造出三百六十度大迴旋效果。

6）REVERSE180°：眾項「指定動作」中最難完成的一項，若依照TRIANING MODE的「教導」（後退中按左右其中一個方向掣，於車身迴轉的同時放開□掣，然後繼續按緊方向掣，待車子「拖行」一小段才把方向掣推往另一邊。），基本上是不可能成功的，反而筆者提議先按□掣後退，待車子後退一段時間後同按左右方向掣，然後立刻把方向掣推向另一方（放開□掣），這樣便可成功了。（即是□儲＋右•左）


■可參照TRIANING MODE上的提示。

7）SPEED：先按×掣讓車子疾走一會，放開×掣，然而立即按緊□掣，車子便會繼續前行一小段路，造出SPEED的效果。

8）BRAKE TEST：操作方法及效果與SPEED可謂同出一轍，一樣是按×掣一會，放開×掣，然後再按緊□掣。箇中分別只是按□掣的時間較短。

9）LAP：可謂是全部「指定動作」中最容易達成的一項條件，顧名思義，它要求的只是玩者「繞場一週」。基本上，任誰也可以從容地完成此項動作，然而玩者亦必須留意是否還有足夠時間，而四角的柱子則最好以△掣配合×掣和方向掣通過，這樣玩者便毋須減速，並能以較快時間完成整項動作。

TRUEMAN SHOW！示範如何一TAKE完成全部「指定動作」

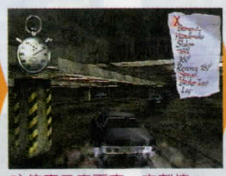
很多最初接觸此遊戲的朋友，也認為UNDERCOVER很難玩，不是做不到REVERSE 180°便是不夠時間。其實竅門在於你能否在同一時間內完成多個「指定動作」，以下便是一些例證。


1）READY,GO！先按×掣，然後同時按×＋△，最後再按×＋○，便可完成BURNOUT及HANDBREAK。


2）繼續前行（按×），差不多撞牆時立刻放開×掣，同時按緊□掣不放（直至車身後退），便可同時完成SPEED及BRAKE TEST。


3）後退至一定距離後再按×掣⋯⋯


4）向右方盡頭的柱子駛去（右＋×）扭過柱子後立刻按△（放開×），這便完成了180°。


5）待車子定下來，立刻按×，然後按左＋×扭過第一根柱子。


6）之後交替使用左右方向＋×扭過其餘三根柱子，並來回一次即可完成SLALOM。（如圖中按上△可作急轉彎扭過柱子）


7）扭過最尾一根柱子後，把車子移向畫面傾左位置，然後再按右＋×便完成了360°。（如圖中車子會打轉）


8）把車子定下來，並駛向牆邊。


9）把車子定下來，並按□後退。


10）後退中按右，然後立刻把方向掣推向左（放開□掣），便可完成REVERSE180°。

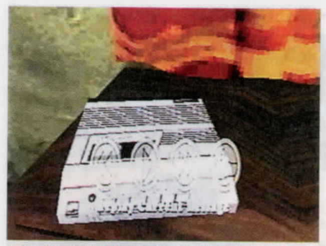


11）最後玩者只須「繞場一週」便可完成LAP。



12）大成功！終於完成所有「指定動作」！

THE BANK JOB

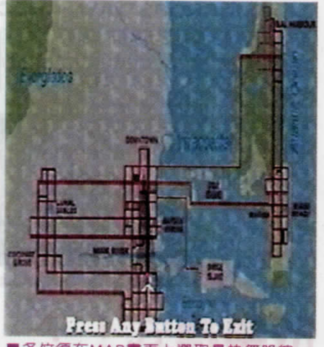

■玩者可到電話錄音機前也獲得新任務的指示。


■只須把車子停在銀行門口(箭咀指示位置)便可。


■地圖上移動的白點，其實就是巡邏中的警車。


■地圖「閃紅」表示有警車追捕你，在直路上你可以速度擺脫它，或作急轉彎衝入橫街內。

完成了UNDERCOVER的測試後，玩者接到了第一個任務：到銀行接載劫匪，然後把他們送到集合地點。玩者可於自己房間內進行各種調教(OPTION)及儲存進度(SAVE)，每次行到電話錄音機前(GET A NEW JOB)也可獲得新任務的指示，當然，每次執行任務前玩者也可先取車匙(TAKE A DRIVE)到路面視察及確認路程。之後便直接執行任務(ACCEPT THE MISSION)。說回THE BANK JOB的任務，條件非常簡單，玩者須在1分20秒限時內到達銀行門前，接載入面的劫匪。玩者可按START掣後揀選地圖畫面(SHOW MAP)，地圖上會顯示版面街道的結構，而紅點地方就是該版目的地所在，由於有時間限制，故筆者提議各位先在地圖畫面上選取最快徑路線。到了銀行門口，只須把車子停下便會接載入面的劫匪。之後下一個任務便是把他們送到集合地點。這時玩者可先在地圖畫面確認目的地位置，然後選取最快徑路線。注意畫面右下方的地圖有時會發現一些會移動的白點，其實這些就是巡邏中的警車，大家千萬要留意。在趕往集合地點的途中有很多警車追捕你，玩者必須儘量擺脫它。(不妨以△掣配合×掣和方向掣作急轉彎，衝入橫街內並擺脫它。)到達集合地點便算完成任務。



■各位須在MAP畫面上選取最快徑路線。



■WELL DONE！

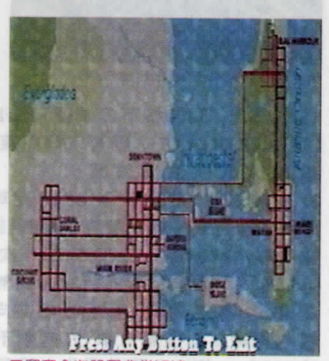
HIDE THE EVIDENCE


■對於急彎位可按△掣配合×掣通過。


■以路面上的車輛作擋箭牌。



■終點位於一個急彎內。

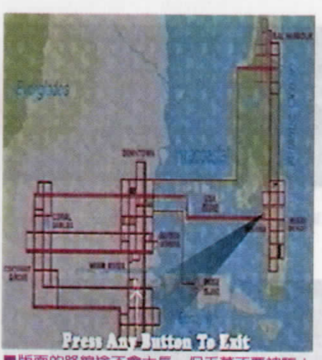


■留意今次路程非常遙遠。

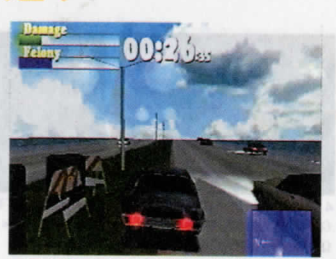
這版的目的只是要求到達地圖上的指定位置。若玩者開啟地圖畫面確認目的地位置，便會發現今次路程非常遙遠，加上此版的警車甚多，那又該怎辦呢？誠如上述一樣，畫面右下方的地圖有時會發現一些會移動的白點，而這些就是巡邏中的警車，其實若畫面右下方的地圖沒有「閃紅」，則表示它還未發現追捕你，這時只要你減慢車速，大可待那些警車遠去後才繼續上路。但補充一句，上述方面要視乎那些警車有否發現你，若不幸被發現，除了上述以急轉彎衝入橫街的方法外，亦可在把警車引入公路，並以路面上的車輛作擋箭牌，阻慢警車的速度。

因為若比較速度，玩者的賽車是絕對不會遜色於那些追捕你的警車。藉此方法，由於路面上的車輛阻慢了警車的速度，玩者便可利用此段時間差及本身車子的速度來拋離對手了。最後值得留意末段是需駛進一個急彎始能進入終點。

CASE FOR A KEY



■版面的路線途不會太長，但千萬不要被騙！


■在末段玩者須以「走線」方式逃避公路上警車的追截。


■終點是位於對面馬路的位置。

乍看之下，此版無論在玩法、難度方面，也很易令人覺得與THE BANK JOB一版甚為相似。然而由於此版是在夜間進行，在黑暗環境下很易令玩者迷路(特別是那些橫街小巷)，對於一些急彎位往往因看不清及慢了入彎而導致「撞牆」，是以筆者提議不必用△掣＋□掣的「甩尾」方式過彎，反之，寧願以×掣＋方向掣的「跳軚」方式過彎，唯玩者必須早點入彎才可，否則很易會發生「撞牆」事件。另外，此版中玩者只有1分59秒的時間，故玩者必須選擇最短途的路線，務求於限時內到達目的地與對方接洽。表面看來，版面的路線途不會太長，1分59秒時間似乎十分充裕，但誠如上面所言，由於此版是在夜間進行，路面變得很難適應，加上前往目的地途中的彎位甚多，往往浪費了玩者不少時間(因看不清及慢了入彎)，再加上路面上的車輛為數亦不少，玩者須經常在其中間穿插，以避過它們阻攔，這樣亦會無形中拖慢了玩者的時間，所以說時間才是此關玩者最大的敵人！



■幾經艱苦始能到達終點。

MAKE THE EXCHANGE

在會合過接洽的伙伴後，「交易」的工作亦開始進行，此版中玩者的任務，不消多説當然是到達指定的交易地點----碼頭附近對開的位置。留意此版甫開始，玩者的FELONY BAR已有頗高的數值，因此亦很容易引來警車的追捕，其中尤以中間公路一段為甚。至於路線方面，無論玩者怎樣計算也發覺根本很長（相對於1分34秒的時間來説），這暗示途中將有不少警車正等待「招呼」你！故玩者除了留意FELONY BAR外，同時亦要經常留意DAMAGE BAR的數值，因為此版中段隨時有多部警車將於同一時間內追捕你！若果途中玩者並未能好好控制DAMAGE BAR的數值水平（如入彎太遲「撞牆」或不慎碰到路面的車輛），所謂「積少成多」，你是經不起中段多部警車的撞擊，甚至隨時給撞至GAME OVER！至於有關擺脱多部警車的方法亦很簡單：如果那段路是來回雙線的公路，玩者大可運用不斷CUT線的方式，把那些警車引至對面的行車線，原理與HIDE THE EVIDENCE一版技巧相若，目的也是以路面上的車輛作擋箭牌，阻慢警車的速度，甚至讓它們迎頭相撞！但CUT線時必須留心那些燈柱（如自問技術了得，則可嘗試把警車引近燈柱，並以SLALOM方式扭過）。如果那段路是單線公路，玩者大可運用HIDE THE EVIDENCE一版技巧便可。到達目的地後，交易如常進行，然而突然傳來的一陣槍聲，那到底是．．．．？



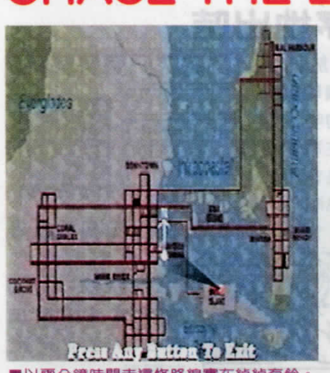
■甫開始玩者須把車子扭向右方的出口。



■路面上的車輛是擺脱警車用的最佳擋箭牌。



■無論怎樣計算也發覺版面路線很長（不夠時間）。



■終於也終點在望！


■．．．內訌？

CHASE THE BOAT



■以兩分鐘時間走這條路線實在綽綽有餘。



■開始不久有一輛警車以高速向你迎面撞來。

■中段的直路位於急彎後，須以「甩尾」方法駛入。

■若不能擺脱開始時那輛警車的追捕，在中段直路上將有多部警車在等候你。

本來説好了只攻略首五個版面，然而來到這兒也不妨告訴大家有關此版的攻略要訣罷！首先，由於剛才交易中發生了內訌，玩者便須在2分20秒的限時內趕到另一邊碼頭，並強行登上船上，就時間方面來説，2分20秒的時間其實非常充裕。而路線方面基本上只得一條，值得留意是甫開始不久已有一輛警車仿如自殺般以高速向你迎面撞來，如玩者此時不能擺脱它的追捕，在中段一段直路上將有多部警車在等候你。在此筆者可提供一些解決方案，面對開始時那輛警車玩者一是直接迎面衝過去，就在相撞的剎那以△掣＋×掣（甩尾）或方向掣＋×掣（跳軚）避過，否則便待它衝過來後，才把它引入路面的車群中，再利用路面上的車作掩護。如若在中段直路上不幸遇上多部警車，這要視乎當時DEMAGE BAR還剩多少，但筆者還是勸你RESET罷！強行突破只會造成車身更大損傷，而且這樣DAMAGE BAR的數值是並不足以應付後段的路程。故玩者最好還是先擺脱最初那輛警車。此外，版面中有甚多急彎位，玩者必須留意，尤其中段直路後忽然會出現一個90˚大急彎，這時玩者要必以「甩尾」方法通過。最後，忘了告訴各位此版由於是承接上一版的關係，閣下擁有的DAMAGE BAR數值亦會「繼承」自上一版，同時於末段終點那處是會有一輛警車向你迎面撞來。

特別技巧講座

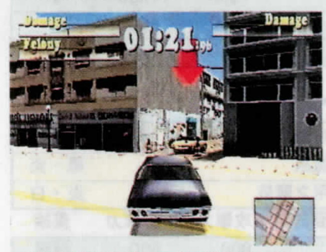
在標題畫面上筆者已説過「跳軚」、「甩尾」才是遊戲最重要的技巧，但故事模式由於受時間所限，玩者很難在MISSION中練習各種操作方法。而DRIVING GAME則可做到以上所説，其中又以PURSUIT模式特別強調「跳軚」、「甩尾」技巧。以下，筆者將以PURSUIT模式作例子説明：

MIAMI 1：電腦通常在大街中突然駛入橫街小巷，面對這些急彎，玩者須以「甩尾」方式應付，唯注意入彎時間不能太早，同時須學會以「跳軚」避開路旁燈柱。

MIAMI 2：由於對手會駛入公路，意圖籍路面上的車輛阻慢玩者的速度。故玩者須以走線方式避其鋒，亦可以「甩尾」方式截擊對手。

SANFRANCISCO 1：由於是高速公路，車速太高很易越過對手而不自知，必要時須運用REVERSE 180˚的方法追回對手！

SANFRANCISCO 2：又是高速公路的決戰，地點是唐人街，如MIAMI 1的版面相若，電腦會突然在直路駛入橫街小巷，面對這些急彎，玩者須以「甩尾」方式應付，但由於速度快了，故反而要早點入彎。



■駛入橫街小巷時，玩者不能太早入彎。



■以「甩尾」方式截擊對手。



■高速公路上由於車速太高很易越過對手而不自知。



■今次反而要早點入彎。



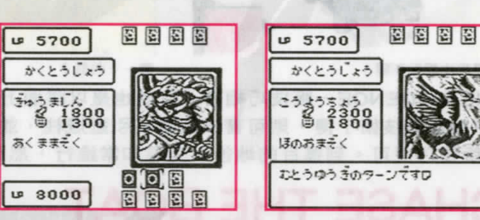
GB ETC
發售商：KONAMI
發售日：發售中
售價：4500日圓

上期在《POCKET情報所》已為大家介紹過遊戲的基本玩法，現在介紹一下遊戲上要注意的地方，和本作之主要道具－－遊戲咭的特別使用方法。

PASSWORD大公開

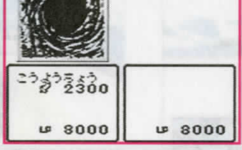
遊戲玩法研究編

上期雖然簡單介紹過遊戲的玩法，可是要戰勝強勁的對手還是要靠點技巧才行。而由於在故事模式中與各位對戰的始終也是電腦，它的「思想」還是比較「單純」，它會將所有放出來的咭（不論玩者或電腦）也會定下一個次序，就是以左方的咭為最先、右方的咭為後，所以各位可針對這個弱點，並利用以下的方法來戰勝它。（不過當然不是每場比賽也可以用這方法啦！）



1.永遠攻擊最後放出的咭

當各位已放出多於一張咭的時候，而電腦是有能力攻擊玩者的咭的話，便會先向玩者最後放出來的咭（即最右方的咭）作出攻擊，因此若玩者不想那麼快便失去放了出來的強咭，就要放出一些玩者不想使用的弱咭讓電腦先向它攻擊，這樣就可以在待機再向電腦攻擊的同時，亦可換走沒用的咭。





2.每遇到有利益時就不顧一切地攻擊

有時各位可能會遇到電腦放出一些攻擊力弱但防禦力強的咭，它不斷使用防禦令玩者不能作出攻擊。其實除了使用攻擊力或屬性比此咭強的咭來攻擊它之外，玩者更可以利用能力比它弱的咭來引誘電腦攻擊，當電腦一知道有能力值比它弱的咭後，一定忽略了原本使用咭的目的而作出攻擊。當它的能力值變回參照其弱的攻擊力時，玩者只要再用比它強的咭便可以輕易地消滅它了。（可是要注意一定要電腦把此咭放在最先的位置才有效）



3.順序地出咭

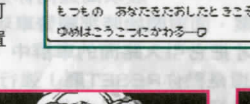
如玩者放出來的咭只可讓電腦最後放出來的咭攻擊到，那麼在電腦行動時，它是會將之前的咭轉為防禦，最後的咭才作出攻擊，令電腦失去了直接攻擊玩者LP的機會，這樣對玩者在LP值低時很有幫助。





對手資料

在本作中出現的角色總共有21人，主要對戰的對手有17人，其餘4位就會在打敗ペガサス後隨機出現。每位敵人也有其擅長使用的咭，若各位能參照他們的能力而作出相對的攻擊，便可以打敗他們。另外，若玩者可將同一個對手戰勝十次，電腦除了會如常送出一張咭外，還會送出一張能力較高的咭；而這些的咭共有三款，它們是依照着戰勝的次數和對戰敵人而送出不同款式。





■你會遇到什麼哪個敵人呢？

武藤遊戲

玩者的咭所需之攻擊力	500－700
建議玩者使用之魔族	白、黑
建議玩者不要使用之魔族	幻想、風

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
006	1300	1400	惡魔
031	1500	1200	惡魔
002	800	2000	白

貘良了

玩者的咭所需之攻擊力	400－600
建議玩者使用之魔族	風、雷
建議玩者不要使用之魔族	炎、白

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
650	1650	1600	惡魔
526	1750	1900	惡魔
427	2100	1600	惡魔



城之內克也

玩者的咭所需之攻擊力	500－700
建議玩者使用之魔族	白、炎
建議玩者不要使用之魔族	幻想、風

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
012	1800	1500	黑
068	1800	1500	炎
015	1800	1600	炎

本田ヒロト

玩者的咭所需之攻擊力	400－600
建議玩者使用之魔族	風、炎
建議玩者不要使用之魔族	炎、白

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
510	900	500	惡魔
620	1000	1200	惡魔
511	1400	1300	惡魔

梶木漁太

玩者的咭所需之攻擊力	600－900
建議玩者使用之魔族	雷、白
建議玩者不要使用之魔族	火、幻想

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
070	1200	1400	水
071	1200	1500	水
073	1800	1500	水

ダイナソー竜崎

玩者的咭所需之攻擊力	1000－1200
建議玩者使用之魔族	風、白
建議玩者不要使用之魔族	風、幻想

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
081	1600	1200	惡魔
011	1750	2030	土
079	1800	2000	土

海馬モクバ

玩者的咭所需之攻擊力	600－800
建議玩者使用之魔族	水、雷
建議玩者不要使用之魔族	幻想、風

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
075	800	600	森
076	1100	1200	水
638	1800	1500	森

腹話術士

玩者的咭所需之攻擊力	1000－1300
建議玩者使用之魔族	黑、幻想
建議玩者不要使用之魔族	幻想、風

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
026	1700	1000	森
091	1300	1550	森
379	1800	1000	黑

迷

玩者的咭所需之攻擊力	1600－1800
建議玩者使用之魔族	土、幻想
建議玩者不要使用之魔族	白、炎

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
682(魔法)	－	－	－
368	1600	1300	惡魔
376	1800	1600	森

宮

玩者的咭所需之攻擊力	1300－1500
建議玩者使用之魔族	雷、風
建議玩者不要使用之魔族	炎、土

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
688(陷阱咭)	－	－	－
655(魔法咭)	－	－	－
366	0	3000	土

インサクター羽蛾

玩者的咭所需之攻擊力	1200－1500
建議玩者使用之魔族	炎、白
建議玩者不要使用之魔族	風、幻想

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
054	1200	1400	森
049	1200	1500	森
055	1500	1200	森

孔雀舞

玩者的咭所需之攻擊力	1300－1600
建議玩者使用之魔族	森、雷
建議玩者不要使用之魔族	土、炎

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
522	2000	1900	風
465	2100	1800	風
467	2300	1800	炎

海馬瀨人

玩者的咭所需之攻擊力	1700－2000
建議玩者使用之魔族	森、白
建議玩者不要使用之魔族	風、惡魔

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
033	2200	1500	白
090	1800	2000	白
391	3000	2500	白

闇使い

玩者的咭所需之攻擊力	1400－1700
建議玩者使用之魔族	幻想、白
建議玩者不要使用之魔族	白、黑

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
088	1150	2150	惡魔
084	1380	1930	惡魔
085	2000	1530	惡魔

バンデット・キース

玩者的咭所需之攻擊力	1500－1800
建議玩者使用之魔族	白、惡魔
建議玩者不要使用之魔族	黑、白

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
388	1750	2000	黑
099	1800	2000	森
391	2600	1900	惡魔

シモン・ムーラン

玩者的咭所需之攻擊力	1600－1800
建議玩者使用之魔族	黑、雷
建議玩者不要使用之魔族	惡魔、炎

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
627	1900	2000	森
223	2100	1800	水
613	2800	2100	雷

ペガサス

玩者的咭所需之攻擊力	2200－2400
建議玩者使用之魔族	惡魔、白
建議玩者不要使用之魔族	黑、幻想

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
668(魔法)	－	－	
329(魔法)	－	－	
042	200	2200	幻想



闇遊戲

玩者的咭所需之攻擊力	2300－2600
建議玩者使用之魔族	風、雷
建議玩者不要使用之魔族	雷、惡魔

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
089	1000	2000	水
074	1300	2000	土
035	2500	2100	黑

シャーディー

玩者的咭所需之攻擊力	2200－2500
建議玩者使用之魔族	白、風
建議玩者不要使用之魔族	黑、幻想

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
453	2000	2200	土
426	2000	2000	土
564	2200	1800	惡魔

イシズ・シュタル・ナオ

玩者的咭所需之攻擊力	2300－2600
建議玩者使用之魔族	雷、森
建議玩者不要使用之魔族	炎、土

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
572	2100	1700	土
531	2100	1700	黑
594	2000	1800	惡魔

闇貘良

玩者的咭所需之攻擊力	2300－2600
建議玩者使用之魔族	白、風
建議玩者不要使用之魔族	雷、幻想

10場勝利後所得到的咭	攻擊力	防禦力	魔族
471	2200	1800	惡魔
500	2000	2100	惡魔
401	2150	1950	森




融合

本作新加插了融合新咭的玩法，玩者只要利用2張怪獸咭，便可以在比賽進行中合成一張威力強勁的咭；不過不是每張咭也可以融合到的，若不按照指定的咭來融合的話，合成出來的可能還會比原來的咭差也說不定……所以以下將會為大家刊出融合所需的咭，讓大家可以在比賽中使用。可是要注意在融合時，其中一張一定要是放出來的咭，融合的方法是依照表中的號數，將融合咭1和融合咭2中各取一張便可，而在比賽完後那2張咭是會復原的。

融合表

002ホーリー・エルフ

攻擊力：800
防禦力：2000
種族：魔法師
魔族：白魔族
融合所需之魔族類型：
1. 白魔族＋白魔族
2. 白魔族＋森魔族

融合咭1	融合咭2
264	130,134,183,192,208,229,260,264,395,428,486,492
395	130,134,183,192,208,229,260,428,486,492



009ヘルバウンド

攻擊力：500
防禦力：200
種族：不死身
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1. 不死身＋怪獸

融合咭1	融合咭2
024,548	202,527,541



010あんこくのドラゴン

攻擊力：1500
防禦力：800
種族：龍
魔族：黑魔族
融合所需之魔族類型：
1. 龍＋黑魔族
2. 龍＋魔法師

融合咭1	融合咭2
004	017,018,019,020,021,102,104,129,148,169,173,175,178,179,190,253,268,269,271,279,288,387,530,563,628
122,138,200,296,298	021,102,104,129,148,169,173,175,178,179,190,253,268,269,271,279,288,387,530,563,628
561,603	034,103,112,115,164,220,233,259,574,578,600
010	110,120,151,165,225,234,235,236,256,262,280,290,293,294,299,354,502,649
097	100,107,118,147,156,160,161,172,182,185,195,214,224,226,231,239,250,266,267,399,469,553,559,586,635
561,603	165,225,234,502,649



011ソード・ドラゴン

攻擊力：1750
防禦力：2030
種族：恐龍
魔族：土魔族
融合所需之魔族類型：
1.龍＋戰士
融合咭1　　融合咭2



015ほのおのけんし

攻擊力：1800
防禦力：1600
種族：戰士
魔族：炎魔族
融合所需之魔族類型：
1.戰士＋炎魔族

融合咭1	融合咭2
133	100,107,118,138,147,156,160,161,172,182,185,195,214,224,226,231,239,250,266,267,399,469,553,559,586,635
138	040,101,142,157,175,176,210,214,242,244,417,644
272,291	110,120,151,165,166,225,234,235,236,256,262,280,290,293,294,299,354,502,649
553,599	040,101,142,157,172,176,210,214,242,244,417,644



022デーモンのしょうかん

攻擊力：2500
防禦力：1200
種族：惡魔
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1. 惡魔＋惡魔

融合咭1	融合咭2
016	254,103
103	025,103,112,119,164,171,194,233,281,560,600



030アンデット・ウォーリアー

攻擊力：1200
防禦力：900
種族：不死身
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1.不死身＋戰士

融合咭1	融合咭2
009,024,108,135,197,203,215,228,259,539,548,556	100,107,118,147,156,160,161,172,182,185,195,214,224,226,231,239,250,266,267,399,469,586,635
146,153	110,166,235,236,262,280,290,293



031デビル・ドラゴン

攻擊力：1500
防禦力：1200
種族：龍
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1.龍＋惡魔

融合咭1	融合咭2
004,122	048,058,059,137,141,162,187,202,212,218,219,222,232,240,245,254,277,298,402,490,534,604,611
138	048,058,059,137,141,162,187,212,218,219,222,232,240,245,254,277,402,290,534,611
200,296,298	048,058,059,137,141,162,187,202,212,218,219,222,232,240,245,254,277,298,402,409,534,604,611
561	003,025,119,194,246,561,603
603	003,025,119,194,246



033ジャッジ・マン

攻擊力：2200
防禦力：1500
種族：戰士
魔族：白魔族
融合所需之魔族類型：
1.戰士＋戰士

融合咭1	融合咭2
165	110,120,151,165,166,225,234,235,236,256,262,280,290,293,294,354,502



036メデューサのほうれい

攻擊力：1400
防禦力：1200
種族：戰士
魔族：白魔族
融合所需之魔族類型：
1.天使＋戰士

融合咭1	融合咭2
108	009,024,098,108,135,139,154,197,203,215,228,359,539,548,556



041エルフのけんし

攻擊力：1400
防禦力：1200
種族：戰士
魔族：白魔族
融合所需之魔族類型：
1. 天使＋戰士

融合咭1	融合咭2
264,395	100,107,118,138,147,156,160,161,172,185,195,214,226,250,266,399,469,553,559,586,635



064タイガー・アックス

攻擊力：1300
防禦力：1100
種族：怪獸戰士
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1.怪獸＋戰士

融合咭1	融合咭2
047,061,065,113,188,189,202,282,480,481,527,598,604,629,642	100,107,118,138,147,156,160,161,182,185,195,224,226,231,250,267,399,469,553,559,586
121,201,248,255	110,120,151,166,235,236,256,262,290,293,294,354



069サウサンド・ドラゴン

攻擊力：2400
防禦力：2000
種族：龍族
魔族：炎魔族
融合所需之魔族類型：
1.魔法師＋龍

融合咭1	融合咭2
016	004,097,122,138,200,296,298

073リバイアサン

攻擊力：1800
防禦力：1500
種族：海龍
魔族：水魔族
融合所需之魔族類型：
1.龍＋水魔族

融合咭1	融合咭2
097	140,152,177,199,205,206,227,243,265,270,289,292,393,398,431,432,444,451,452,484,503,524,549,602,605,606,646



096よろいむしゃゾンビ

攻擊力：1500
防禦力：0
種族：不死身
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1.不死身＋戰士

融合咭1	融合咭2
030	110,120,151,165,166,225,235,236,256,262,280,290,293,294,299,354,502,649
098	100,107,118,147,156,160,161,172,182,185,195,214,224,226,231,239,250,266,267,399,469,553,559,586,635
132,241	110,120,151,165,166,225,235,236,256,262,280,290,293,294,299,354,502,649
146,153	120,151,165,225,256,294,299,354,502,649
553,599	009,024,108,135,139,154,197,203,215,228,359,539,548,556



097ドラゴン・ゾンビ

攻擊力：1600
防禦力：0
種族：不死身
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1.龍＋不死身

融合咭1	融合咭2
004,122,138,200,296,298	009,024,096,098,108,135,139,154,197,203,215,228,359,539,548,556
010,561,603	030,132,146,153,241



099ゴーストおうーパンプキングー

攻擊力：1800
防禦力：2000
種族：不死身
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1. 不死身＋植物
2. 不死身＋惡魔

融合咭1	融合咭2
096,097,098,215,228,359	008,075,123,157,158,180,238,488,489,510,547,579,588,589
273,274	030,132,241
489	009,024,108,135,139,154,197,203,539,548,556
539	008,075,123,157,158,180,238,488,510,547,579,588,589
567,620	030,132,146,153,241



117ほんのせいれいホーク・ビショップ

攻擊力：1400
防禦力：1200
種族：鳥獸
魔族：風魔族
融合所需之魔族類型：
1.魔法師＋鳥獸

融合咭1	融合咭2
486	207,300,538



133ほのおのきしキラー

攻擊力：1100
防禦力：800
種族：炎
魔族：炎魔族
融合所需之魔族類型：
1. 戰士＋炎魔族

融合咭1	融合咭2
040,101,142	100,107,118,147,156,161,172,182,185,195,214,224,226,231,239,250,266,267,399,469,586,635
157	100,107,118,147,156,160,161,172,182,185,195,214,224,226,231,250,267,399,469,586
172	100,107,118,147,156,160,161,172,176,182,185,195,210,214,224,226,231,239,242,244,250,266,267,399,417,469,586,635,644
176,210	100,107,118,147,156,160,161,182,185,195,214,224,226,231,239,250,266,267,399,469,586,635
214	100,107,118,147,156,160,161,182,185,195,214,224,226,231,239,242,244,250,266,267,399,417,469,586,635,644
242,244,417,644	100,107,118,147,156,160,161,182,185,195,224,226,231,239,250,266,267,399,469,586,635



138ドラゴン・ソウル・スタチュー

攻擊力：100
防禦力：900
種族：戰士
魔族：土魔族
融合所需之魔族類型：
1.龍＋戰士

融合咭1	融合咭2
122,200,296,298	100,107,118,147,156,160,161,172,182,185,195,214,224,226,231,239,250,266,267,399,469,586,635



149ランプのまじん

攻擊力：1400
防禦力：1200
種族：惡魔族
魔族：黑魔族
融合所需之魔族類型：
1. 魔法師＋魔法師

融合咭1	融合咭2
387	016,021,104,114,129,142,143,144,145,174,179,183,184,190,253,268,387,428,486,530,612,628



154ファイヤー・デビル

攻擊力：700
防禦力：500
種族：不死身
魔族：炎魔族
融合所需之魔族類型：
1.炎魔族＋不死身

融合咭1	融合咭2
040,210,242,644	009,024,135,197,203,548



157かえんそう

攻擊力：700
防禦力：600
種族：植物
魔族：炎魔族
融合所需之魔族類型：
1. 炎魔族＋植物

融合咭1	融合咭2
123,486,547,589	040,210,242,644



193タートル・タイガー

攻擊力：1000
防禦力：1500
種族：水
魔族：水魔族
融合所需之魔族類型：
1.水魔族＋獸

融合咭1	融合咭2
177,503	113,155,159,187,188,189,202,212,282,481,527,541,598,604,629

215フレイム・ゴースト

攻擊力：1000
防禦力：800
種族：不死身
魔族：炎魔族
融合所需之魔族類型：
1.炎魔族＋不死身

融合咭1	融合咭2
101	009,024,108,135,139,154,197,203,248,556
108	040,176,210,242,417,644
139,176,417	040,154,176,210,242,417,644
154	009,024,040,135,154,176,197,203,210,242,417,548,556,644
556	040,210,242,644



228もりのしかばね

攻擊力：1000
防禦力：900
種族：不死身
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1. 不死身＋植物

融合咭1	融合咭2
009,024,108,135,139,154,197,203,548,556	008,075,123,157,158,180,138,488,510,547,579,588,589
273,274	146,153



230レア・フィッシュ

攻擊力：1500
防禦力：1200
種族：魚
魔族：水魔族
融合所需之魔族類型：
1.怪獸＋水魔族

融合咭1	融合咭2
023	251,543,546
543	121,201,248,255,496,607



244マグマン

攻擊力：900
防禦力：1000
種族：岩石
魔族：炎魔族
融合所需之魔族類型：
1.炎魔族＋岩石

融合咭1	融合咭2
040,101,157,176,210,242,417,644	028,167,237,505,516,558,591



251こうこつのマーメイド

攻擊力：1200
防禦力：900
種族：魚
魔族：水魔族
融合所需之魔族類型：
1.水魔族＋水魔族

融合咭1	融合咭2
431	247,436

272マブラス

攻擊力：1300
防禦力：900
種族：鳥獸
魔族：炎魔族
融合所需之魔族類型：
1.怪獸＋炎魔族

融合咭1	融合咭2
207,300,538	040,101,133,142,154,157,172,176,210,214,215,242,244,417,644

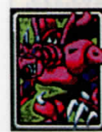


294まそうきしドラゴネス

攻擊力：1200
防禦力：900
種族：戰士
魔族：風魔族
融合所需之魔族類型：
1. 龍＋戰士

融合咭1	融合咭2
138	100,107,118,122,138,147,156,160,161,182,185,195,200,224,226,231,239,250,266,267,296,298,399,469,586,635

603	110,166,235,236,262,280,290,293



377ガーゴイル・パワード

攻擊力：1600
防禦力：1200
種族：惡魔
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1.惡魔＋惡魔族

融合咭1	融合咭2
005	017,018,019,020,021,104,129,179,190,253,268,387,530,628



401うしおに

攻擊力：2150
防禦力：1950
種族：惡魔
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1. 炎＋魔法師
2. 岩石＋魔法師

融合咭1	融合咭2
040	021,104,129,179,190,253,268,387,530,628
167,558,591	021,104,179,190,268,387



404シーホース

攻擊力：1350
防禦力：1600
種族：怪獸
魔族：水魔族
融合所需之魔族類型：
1.水魔族＋怪獸

融合咭1	融合咭2
247,436	047,061,065,113,155,159,187,188,189,202,212,252,282,481,527,541,598,604,629,642
251	496,607
546	121,201,248,255,496,607



409メタル・ドラゴン

攻擊力：1850
防禦力：1700
種族：機械
魔族：炎魔族
融合所需之魔族類型：
1. 龍＋機械

融合咭1	融合咭2
004,097,122,200,296,298	283,394,410,411,417,420,421,422,544,580,585
010,561,603	275,406,414,418,514,643



412ギガテック・ウルフ

攻擊力：1200
防禦力：1400
種族：機械
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1. 怪獸＋機械

融合咭1	融合咭2
113,481,527	283,394,410,411,520,421,422,544,580,585
121,255	406,414,418
188,189,202,282	283,394,410,411,420,421,422,585,580
598,604,629,642	283,394,410,411,420,421,422,544,580,585



413きかいのへんたい

攻擊力：1500

防禦力：1700

種族：機械

魔族：惡魔魔族

融合所需之魔族類型：

1.機械＋戰士

融合咭1	融合咭2
283,394,410,411,420,421,422,544,580,585	100,107,118,138,147,156,160,161,172,182,185,195,214,224,226,231,239,250,266,267,399,469,553,559,586,635
406,474,418,514,643	110,120,151,165,166,225,235,236,256,262,280,290,293,294,299,354,502,649



423ダイス・アルマジロ

攻擊力：1650

防禦力：1800

種族：機械

魔族：森魔族

融合所需之魔族類型：

1. 怪獸＋機械

融合咭1	融合咭2
047,061,065	283,394,410,411,420,421,422,544,580,585
121,255	275,514,643
201,248	275,406,414,418,514,643



425サンダー・ドラゴン

攻擊力：1600

防禦力：1500

種族：雷

魔族：雷魔族

融合所需之魔族類型：

1. 龍＋雷魔族

融合咭1	融合咭2
004,122,138	045,191,211,461,463,537,610
200	045,191,211,461,463,537,610
296,298	045,191,211,431,463,537,610
459	010,561,603



426ストーン・ドラゴン

攻擊力：2000

防禦力：2300

種族：岩石

魔族：土魔族

融合所需之魔族類型：

1. 龍＋岩石



融合咭1	融合咭2
004,097,122,200,296,298	028,167,237,244,257,505,516,558,591
010,561,603	263,454,455,456,457,515,623



431こおりみず

攻擊力：1150

防禦力：900

種族：水

魔族：水魔族

融合所需之魔族類型：

1. 水魔族＋天使

融合咭1	融合咭2
247	129,180,192,253,260,395,428,429,432,530,592,612,612,628
436	129,180,192,243,253,260,395,428,530,592,612,628



438メタル・フィッシュ

攻擊力：1600

防禦力：1900

種族：機械

魔族：水魔族

融合所需之魔族類型：

1. 機械＋水

融合咭1	融合咭2
275	251,543,546



440レインボー・フィッシュ

攻擊力：1800

防禦力：800

種族：魚

魔族：水魔族

融合所需之魔族類型：

1.水＋天使

融合咭1	融合咭2
247,436	488,492



448スパイクシードラ

攻擊力：1600

防禦力：1300

種族：海龍

魔族：雷魔族

融合所需之魔族類型：

1.龍＋水魔族

融合咭1	融合咭2
004,122,138,200,296,298	140,152,177,199,205,206,227,243,265,270,289,292,393,398,431,432,444,451,452,484,503,524,602,605,606,646
010,561,603	193,196,258,316,430,435,445,450,474,550,583,599,615,634,647



4493まんねんのしろカメ

攻擊力：1250

防禦力：2100

種族：水

魔族：水魔族

融合所需之魔族類型：

1. 水＋魔法師

融合咭1	融合咭2
177,503	016,021,104,114,129,142,143,144,145,174,179,183,184,190,253,268,387,428,486,530,612,628
193	034,220,259,284,574



450ふくしゅうのカッパ

攻擊力：1200

防禦力：900

種族：水

魔族：水魔族

融合所需之魔族類型：

1. 水＋惡魔

融合咭1	融合咭2
292	005,048,058,102,137,148,173,175,178,181,222,232,240,242,245,254,261,269,271,277,279,288,295,402,490,504,563,611



456いわのせんし

攻擊力：1300

防禦力：1200

種族：岩石

魔族：土魔族

融合所需之魔族類型：

1. 岩石＋戰士

融合咭1	融合咭2
028,167,237,505,516,558,591	100,107,118,147,156,160,161,172,182,185,195,214,224,226,231,250,267,399,553,559,586
263,455,457,515,623	110,120,151,166,235,236,256,262,290,293,294,354



457ストーン・ゴースト

攻擊力：1200

防禦力：1000

種族：岩石

魔族：土魔族

融合所需之魔族類型：

1.岩石＋不死身

融合咭1	融合咭2
028,167,237,244,257,505,516,558,591	009,024,108,135,139,154,197,203,215,228,359,548,556
146,153	263,455,515



459じらいじゅう

攻擊力：1200

防禦力：1300

種族：雷

魔族：雷魔族

融合所需之魔族類型：

1. 雷＋怪獸

融合咭1	融合咭2
045,191,211,461,463,537,610	113,155,159,187,188,189,202,212,252,282,481,527,598,604,629,642



460ボルト・エスカルゴ

攻擊力：1400

防禦力：1500

種族：雷

魔族：雷魔族

融合所需之魔族類型：

1. 雷＋水

融合咭1	融合咭2
045,191,211,461,463,537,610	140,152,177,199,205,206,227,243,265,270,289,292,393,398,431,432,444,451,452,484,503,524,549,602,605,606,646
459	193,196,258,361,435,445,450,474,550,583,615,634



462かみなりせんにん

攻擊力：1500

防禦力：1300

種族：雷

魔族：雷魔族

融合所需之魔族類型：

1. 雷＋魔法師

融合咭1	融合咭2
045,191,211,461,463,537,610	016,021,104,114,129,142,143,144,145,174,179,183,184,190,253,268,387,428,486,530,612,628
459	034,115,220,259,284,363,574,578



465さばきのタカ

攻擊力：2100

防禦力：1800

種族：鳥獸

魔族：風魔族

融合所需之魔族類型：

1.戰士＋鳥獸

融合咭1	融合咭2
165	186,552,581



467こうようちょう

攻擊力：2300

防禦力：1800

種族：鳥獸

魔族：炎魔族

融合所需之魔族類型：

1. 鳥獸＋炎

融合咭1	融合咭2
125	040,101
272	186,272,291,552,581
291	186,552,581
464	040



470マジカル・ゴースト

攻擊力：1300

防禦力：1400

種族：不死身

魔族：惡魔魔族

融合所需之魔族類型：

1. 不死身＋魔法師

融合咭1	融合咭2
009	016,017,018,019,020,021,104,114,129,142,143,144,145,174,179,183,184,190,253,268,387,428,530,612,628
024,108,135,139,154,197,203,215,228,359,548,556	016,021,104,114,129,142,143,144,145,174,179,183,184,190,253,268,387,428,486,530,612,628
030	034,220,259,284,574
132,146,153,241,574	034,220,259,284



471ソウル・ハンター

攻擊力：2200

防禦力：1800

種族：惡魔

魔族：惡魔魔族

融合所需之魔族類型：

1. 戰士＋昆蟲

融合咭1	融合咭2
098	285,475,536,569,590





479コカローチ・ナイト

攻擊力：800

防禦力：900

種族：昆蟲

類族：森魔族

融合所需之魔族類型：

1.戰士＋昆蟲

融合咭1	融合咭2
100,147,156,161,172,182,185	050,056,072,141,209,278,397,562,609



483ガルヴァス

攻擊力：2000

防禦力：1700

種族：怪獸

魔族：森魔族

融合所需之魔族類型：

1. 惡魔＋怪獸

融合咭1	融合咭2
175	047,061,065,113,155,159,187,188,189,202,212,252,481,527,541,598,604,629,642
189	047,061,065,113,159,187,188,189,198,202,208,212,229,282,481,527,540,598,604,629,642
198,208,229,264,540	047,061,065,113,155,159,187,188,202,212,282,481,527,541,598,604,629,642
253,628	155,159,187,212,252,541
260,395	155,159,187,212,541
601,608,616	023,121,201,248,255,496,607



487フラワー・ウルフ

攻擊力：1800

防禦力：1400

種族：怪獸

魔族：森魔族

融合所需之魔族類型：

1.植物＋怪獸

融合咭1	融合咭2
008	046,047,061,065,113,188,189,202,282,481,527,598,604,629,642
075,123,158,238,488,489,510,588,589	047,061,113,188,189,202,282,481,527,598,604,629,642
273,274,567,620	121,201,248,255



495ミュージシャン・キング

攻擊力：1750

防禦力：1500

種族：魔法師

魔族：白魔族

融合所需之魔族類型：

1. 戰士＋白魔族

融合咭1	融合咭2
299,649	109,165,290,293,299,584,601,608,616



502ドラゴヒューマン

攻擊力：1300

防禦力：1100

種族：戰士

魔族：土魔族

融合所需之魔族類型：

1. 龍＋戰士

融合咭1	融合咭2
004	100,107,118,138,147,156,160,161,172,182,185,195,214,224,226,231,239,250,266,267,399,469,553,559,586,635
553,559	122,138,200,296,298
564	110,120,151,166,235,236,256,262,280,290,293,294,299,354
603	120,151,256,294,299,354



508メガ・ザウルス

攻擊力：1800

防禦力：1400

種族：機械

魔族：土魔族

融合所需之魔族類型：

1. 恐龍＋機械

融合咭1	融合咭2
059,105,218,568,573	283,394,410,411,417,420,421,422,544,580,585
080,570	275,406,414,418,514,643



511ビーン・ソルジャー

攻擊力：1400

防禦力：1300

種族：植物

魔族：森魔族

融合所需之魔族類型：

1.植物＋戰士

融合咭1	融合咭2
008,075,123,158,180,238,488,489,510,547,579,588,589	100,107,118,138,147,156,160,161,172,182,185,195,214,224,226,231,250,267,399,469,553,559,586

融合咭1	融合咭2
273,274,567,620	110,120,151,166,235,236,256,262,290,293,294,354,502



518がんせきカメッター

攻擊力：1450
防禦力：2200
種族：水
魔族：土魔族
融合所需之魔族類型：
1. 水＋岩石

融合咭1	融合咭2
177,503	028,167,237,244,257,505,516,558,591
193	263,455,456,457,515,623



520タートル・バード

攻擊力：1900
防禦力：1700
種族：水
魔族：風魔族
融合所需之魔族類型：
1. 水＋鳥獸

融合咭1	融合咭2
177,503	207,300,538
193	186,272,552,581



529フレイム・ケルベロス

攻擊力：2100
防禦力：1800
種族：炎
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1. 怪獸＋炎魔族

融合咭1	融合咭2
047,061,065	040,101,133,142,154,157,172,176,210,214,215,242,244,417,644
113	040,101,133,142,154,157,172,176,210,214,215,242,244,417,644
188,189,202	157,172,176,154,142,133,101,040,210,214,215,242,244,417,644
272,291	248,255,201,121
282	215,242,244,210,214,157,172,176,154,142,133,101,040,417,644
481,527,598,604,629,642	417,215,242,244,210,214,157,172,176,142,133,101,040,644



531サンド・ウィッチ

攻擊力：2100
防禦力：1700
種族：岩石
魔族：黑魔族
融合所需之魔族類型：
1. 岩石＋魔法師

融合咭1	融合咭2
028,167,237,257	129,180,192,239,243,252,253,260,266,395,428,429,431,432,530,592,612,628,635
244	129,180,192,243,252,253,260,395,428,429,431,432,530,592,612,628

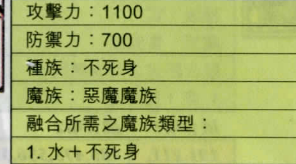
融合咭1	融合咭2
263,454,455,456,457,515,523	109,234,251,280,299,363,430,435,574,600,649
505,516,558,591	129,180,192,239,243,252,253,260,266,395,428,429,431,530,592,612,628,635



533クワガー・ヘラクレス

攻擊力：1900
防禦力：1700
種族：昆蟲
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1. 昆蟲＋昆蟲

融合咭1	融合咭2
480	053,221,480,535,576



539デッド・シャーク

攻擊力：1100
防禦力：700
種族：不死身
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1. 水＋不死身

融合咭1	融合咭2
247,436	009,024,108,135,139,154,197,203,215,228,548,556



542ナイル

攻擊力：1400
防禦力：1600
種族：魚
魔族：水魔族
融合所需之魔族類型：
1. 水＋機械

融合咭1	融合咭2
247,436	283,394,410,411,417,420,421,422,544,580,585
251,543,546	406,414,418,514,643



545スケルゴン

攻擊力：1700
防禦力：1900
種族：不死身
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1. 不死身＋不死身

融合咭1	融合咭2
097	004,009,024,096,097,098,108,122,135,138,139,154,197,200,203,215,228,296,298,359,539,548,556



546ギョギョせんし

攻擊力：1250
防禦力：900
種族：魚
魔族：水魔族
融合所需之魔族類型：
1. 水＋戰士

融合咭1	融合咭2
247,436	100,107,118,138,147,156,160,161,172,182,185,195,214,224,226,

融合咭1	融合咭2
	231,239,250,266,267,399,469,586,635
251	110,120,151,166,235,236,256,262,280,290,293,294,299,354



551ダーク・エルフ

攻擊力：2000
防禦力：800
種族：魔法師
魔族：黑魔族
融合所需之魔族類型：
1. 天使＋惡魔族

融合咭1	融合咭2
264,395	021,102,104,129,148,169,173,175,178,179,182,190,224,231,239,253,267,268,269,271,288,387,530,563,628



564きんいろのきぞう

攻擊力：2200
防禦力：1800
種族：不死身
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1. 不死身＋不死身

融合咭1	融合咭2
059	009,024,096,097,098,108,135,139,154,197,203,215,228,359,548,556



567きかいのイバラ

攻擊力：1200
防禦力：900
種族：植物
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1. 植物＋惡魔

融合咭1	融合咭2
504	005,048,058,102,137,148,173,175,178,222,232,240,242,245,254,261,269,271,277,279,288,295,402,490,504,563,611



571みつりんのこくりゅうおう

攻擊力：2100
防禦力：1800
種族：龍
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1. 龍＋植物

融合咭1	融合咭2
004,122,200,296,298	008,075,123,157,158,180,238,488,489,510,547,579,588,589
010,561,603	273,274,567,620



582ヴァルキリー

攻擊力：1800
防禦力：1700
種族：天使
魔族：白魔族
融合所需之魔族類型：
1. 天使＋天使

融合咭1	融合咭2
109	109,234,251,280,363,430,435,574,584,600,601,608,616
192	129,192,198,208,229,243,252,253,260,266,276,428,429,431,432,492,530,540,592,612,628,635
208,229,276,429	129,180,239,243,252,253,260,266,428,429,431,432,530,592,612,628,635
260	129,239,243,252,253,260,266,276,428,429,431,432,492,530,540,592,612,628,635
264	180,243,252,429,431,432,592,612
395	243,252,395,431,432,540,592,612
492,540	129,180,239,243,242,253,266,428,431,530,592,612,628,635
584,601,608,616	234,251,280,363,430,435,574,600
592	129,239,243,252,253,266,428,431,530,592,612,628,635



587モン・ラーパス

攻擊力：1300
防禦力：1400
種族：怪獸
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1. 怪獸＋怪獸

融合咭1	融合咭2
155	047,061,065,113,155,159,187,188,189,202,212,252,282,481,527,541,598,604,629,642



593ほのおわくらうおおカメ

攻擊力：1400
防禦力：1800
種族：水
魔族：水魔族
融合所需之魔族類型：
1. 水＋炎魔族

融合咭1	融合咭2
177,503	040,101,133,154,157,172,176,210,214,215,242,417,644
193	291



594バラねすむあくりょう

攻擊力：2000
防禦力：1800
種族：植物
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1. 植物＋惡魔

融合咭1	融合咭2
180	005,048,058,102,137,148,162,169,173,175,178,181,222,232,240,242,245,261,269,271,277,279,288,295,402,490,504,563,611



595アブソリューター

攻擊力：1300
防禦力：1400
種族：鳥獸
魔族：幻想魔族
融合所需之魔族類型：
1. 惡魔＋鳥獸

融合咭1	融合咭2
103	552
186	103,186,552
261	207,300,538



610でんきトカゲ

攻擊力：850
防禦力：800
種族：雷
魔族：雷魔族
融合所需之魔族類型：
1. 雷＋爬蟲類

融合咭1	融合咭2
191,211,463,537	285,475,536,590



613そうとうのサンダードラゴン

攻擊力：2800
防禦力：2100
種族：雷
魔族：雷魔族
融合所需之魔族類型：
1. 龍＋雷

融合咭1	融合咭2
097	045,191,211,461,463,537,610



617マリン・ビースト

攻擊力：1700
防禦力：1600
種族：魚
魔族：水魔族
融合所需之魔族類型：
1. 魚＋怪獸

融合咭1	融合咭2
060	023,121,201,248,255,496,607



620スネーク・パーム

攻擊力：1000
防禦力：1200
種族：植物
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1. 爬蟲類＋植物

融合咭1	融合咭2
285,475,536,569,590	008,075,123,157,158,180,238,488,510,547,579,588,589
381	273,274



626うなばらのおんなせんし

攻擊力：1300
防禦力：1400
種族：魚
魔族：水魔族
融合所需之魔族類型：
1. 魚＋魚

融合咭1	融合咭2
251	251,435,574,600
546	109,251,280,299,435,574,600



627キャット・レディ

攻擊力：1900
防禦力：2000
種族：怪獸戰士
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1.怪獸＋戰士

融合咭1	融合咭2
121,201,248,255	109,234,251,280,299,363,430,435,574,600,649
129,180	047,061,065,113,188,189,202,282,481,527,598,604,629,642
189	192,239,243,252,253,260,266,395,428,429,431,432,530,592,612,628,635
192,239,243,252,253,260,266,395,428,429,431,530,592,612,628,635	047,061,062,113,118,202,282,481,527,598,604,629,642
432	047,061,065,113,188,202,282



633たんじょうのてんし

攻擊力：1400
防禦力：1700
種族：天使
魔族：白魔族
融合所需之魔族類型：
1. 天使＋鳥獸

融合咭1	融合咭2
147	175,198,208,229,253,260,540,628
264	189,198,277,540
277	175,189,198,208,229,253,260,395,540,628



638こうようのじょおう

攻擊力：1800
防禦力：1500
種族：植物
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1.植物＋白魔族

融合咭1	融合咭2
008,075,123,157,158	129,180,192,239,243,260,266,395,428,429,431,432,530,592,612,628,635
180	129,180,192,238,239,243,252,253,260,266,395,428,429,431,432,488,489,510,530,547,579,588,589,592,612,628,635
238	129,192,239,243,252,253,260,266,395,428,429,431,432,530,592,612,528,635

融合咭1	融合咭2
273,274,567,620	109,234,251,280,299,363,430,435,574,600,649
488,489,510,547,579,588,589	129,192,239,243,252,253,260,266,395,428,429,431,530,592,612,628,635



639すいりくりょうようバグロス

攻擊力：1850
防禦力：1300
種族：水
魔族：水魔族
融合所需之魔族類型：
1.機械＋水魔族
2. 機械＋爬蟲類

融合咭1	融合咭2
275	060,076,077,151,193,196,258,262,361,381,430,435,445,450,474,550,4566,583,599,615,630,634,647



641おうざのしんりゃくしゃ

攻擊力：1350
防禦力：1700
種族：戰士
魔族：土魔族
融合所需之魔族類型：
1. 戰士＋惡魔魔族

融合咭1	融合咭2
280	003,025,103,112,119,164,171,194,233,246,354,560,600

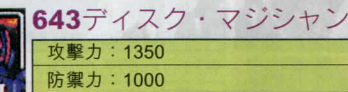


642イリュージョン・シープ

攻擊力：1150
防禦力：900
種族：怪獸
魔族：幻想魔族
融合所需之魔族類型：
1. 怪獸＋惡魔魔族

融合咭1	融合咭2
282	005,009,024,048,058,102,108,135,137,139,141,148,152,173,175,178,181,187,197,202,203,206,212,218,219,222,232,240,245,254,261,269,271,277,279,288,295,298,359,402,490,504,534,539,548,556,558,563,604,611





643ディスク・マジシャン

攻擊力：1350
防禦力：1000
種族：機械
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1. 魔法師＋機械

融合咭1	融合咭2
021,104,129,179,190,253,268,387,530,628	283,394,410,411,417,420,421,422,544,580,585
406,414,418,514	034,115,220,259,574



647ひょうすべ

攻擊力：1500
防禦力：900
種族：水
魔族：水魔族
融合所需之魔族類型：
1. 水＋爬蟲類

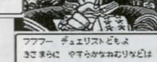
融合咭1	融合咭2
209	140,152,177,199,205,206,227,243,265,270,289,292,393,398,431,432,444,451,452,484,503,524,549,602,605,606,646
450	193,196,258,361,430,435,445,450,474,550,583,615,634

650ウィップテイル・ガーゴイル

攻擊力：1650
防禦力：1600
種族：惡魔
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1.惡魔＋鳥獸

融合咭1	融合咭2
005	013,125,207,300,538





PASSWORD

本作的其中一項新系統，就是玩者可輸入8位數字的PASSWORD來取得遊戲咭。可是要取得這些數字便要購買《遊戲王DUEL MONSTERS VOL.3》公式遊戲咭和一些特定的商品，那些咭將會有風魔族、土魔族、水魔族、炎魔族、黑魔族、白魔族、陷阱咭和魔法咭9種，雖然不是有齊全部屬性，不過要儲齊也不易的，因此現在刊出部份遊戲咭的PASSWORD希望能對各位有幫助吧！

風魔族



メタル・ドラゴン

攻擊力：1850
防禦力：1700
種族：機械族
PASSWORD：09293977



スカイ・ハンター

攻擊力：1550
防禦力：1200
種族：鳥獸
PASSWORD：10202894



レッサー・ドラゴン

攻擊力：1200
防禦力：1000
種族：龍
PASSWORD：55444629



地魔族



フラワー・ウルフ

攻擊力：1800
防禦力：1400
種族：怪獸
PASSWORD：95952802



こうてつのきょしんぞう

攻擊力：1400
防禦力：1800
種族：機械
PASSWORD：29172562



がんせきのきょへい

攻擊力：1300
防禦力：2000
種族：岩石
PASSWORD：13039848



サンド・ストーン

攻擊力：1300
防禦力：1600
種族：岩石
PASSWORD：73051941



ルイーズ

攻擊力：1200
防禦力：1500
種族：怪獸戰士
PASSWORD：32452818



じらいじゅう

攻擊力：1200
防禦力：1300
種族：雷
PASSWORD：45042329



キラーパンダ

攻擊力：1200
防禦力：1000
種族：怪獸
PASSWORD：98818516



まかいのイバラ

攻擊力：1200
防禦力：900
種族：植物
PASSWORD：43500484



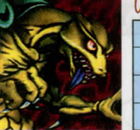
カマキラー

攻擊力：1150
防禦力：1400
種族：昆蟲
PASSWORD：68928540



きょうりゅうじん

攻擊力：1000
防禦力：850
種族：恐龍
PASSWORD：89904598



いきちをすするもの

攻擊力：900
防禦力：800
種族：爬蟲類
PASSWORD：16353197



ねむれるシシ

攻擊力：700
防禦力：1700
種族：怪獸
PASSWORD：40200834



ガニグモ
攻擊力：600
防禦力：800
種族：昆蟲
PASSWORD：34536276



ひとくいムシ
攻擊力：450
防禦力：600
種族：昆蟲
PASSWORD：54652250



ハネハネ
攻擊力：450
防禦力：500
種族：怪獸
PASSWORD：07089711

ブルーにんじゃ
攻擊力：300
防禦力：300
種族：戰士
PASSWORD：09076207

水魔族



ガクタス
攻擊力：1700
防禦力：1400
種族：水
PASSWORD：36904469



スパイクシードラ
攻擊力：1600
防禦力：1300
種族：海龍
PASSWORD：85326399



レア・フィッシュ
攻擊力：1500
防禦力：1200
種族：魚
PASSWORD：80516007



ナイル
攻擊力：1400
防禦力：1600
種族：魚
PASSWORD：33178416



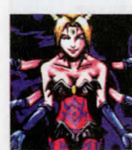
アーマード・スターフィッシュ
攻擊力：850
防禦力：1400
種族：水
PASSWORD：17535588

炎魔族



ほのおのまじん
攻擊力：1300
防禦力：1000
種族：炎
PASSWORD：71407486

惡魔魔族



サキュバス・ナイト
攻擊力：1650
防禦力：1300
種族：戰士
PASSWORD：55291359



まじんデスサタン
攻擊力：1400
防禦力：1300
種族：惡魔
PASSWORD：36304921



バロックス
攻擊力：1380
防禦力：1530
種族：惡魔
PASSWORD：06840573



デス・ストーカー
攻擊力：900
防禦力：800
種族：戰士
PASSWORD：54844990



さまよえるもうじゃ
攻擊力：800
防禦力：600
種族：不死身
PASSWORD：93788854



やねうらのもののけ
攻擊力：550
防禦力：400
種族：惡魔
PASSWORD：17238333



ふういんされしもののひだりあし
攻擊力：200
防禦力：300
種族：魔法師
PASSWORD：44519536



ふういんされしもののみぎうで
攻擊力：200
防禦力：300
種族：魔法師
PASSWORD：70903634

白魔族



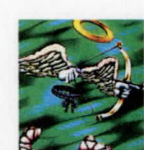


ホーリー・ドール
攻擊力：1600
防禦力：1000
種族：魔法師
PASSWORD：91939608



ふういんのくさり
攻擊力：1000
防禦力：1100
種族：天使
PASSWORD：08058240

エルディーン
攻擊力：950
防禦力：1000
種族：魔法師
PASSWORD：06367785



スケルエンジェル
攻擊力：900
防禦力：400
種族：天使
PASSWORD：60694662

魔法咭



かきつきインセクトアーマー
能力：增加昆蟲族700點攻擊力
PASSWORD：03492538

フォロー・ウィンド
能力：增加鳥獸族的攻擊和防禦力300點
PASSWORD：98252586

ましょうのつき
能力：增加怪獸戰士的攻擊和防禦力300點
PASSWORD：36607978

でんげきむち
能力：增加雷族的攻擊和防禦力300點
PASSWORD：37820550

ぎんのゆみや
能力：增加天使族的攻擊和防禦力300點
PASSWORD：01557499

ドラゴンのひほう
能力：增加龍族的攻擊和防禦力300點
PASSWORD：01435851

はかほりグール
能力：此咭可取走2張敵人所擁有的咭，令他不能在是次比賽中使用。
PASSWORD：82542267

こうよくなつぼ
能力：若敵人手上或放出來的咭之攻擊力超過1500點，便可利用此咭來消滅它們。
PASSWORD：55144522

陷阱咭

しのデッキはかいウイルス
能力：若敵人手上或放出來的咭之攻擊力超過1500點，便可利用此咭來消滅它們。
PASSWORD：57728570

くさりつきブーメラン
能力：若敵人手上或放出來的咭之攻擊力超過1500點，便可利用此咭來消滅它們。
PASSWORD：37390589

TEXT：歐陽明

SPRIGGAN ~LUNAR VERSE~ 保衛者作戰報告FILE 2



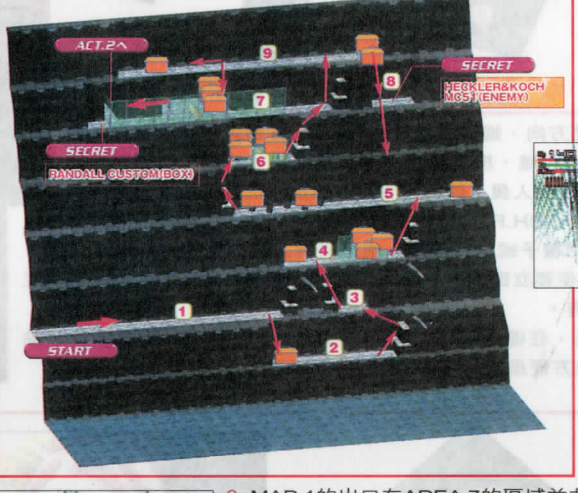
PS
製造商：FROM SOFTWARE
發售日：發售中
售價：5800日圓　記憶：1 BLOCK
ACT/ CD-ROM/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

MISSION 8

MAP 1

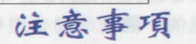
所得道具一覽表

AREA 2	1.碧月之雫
AREA 4	1.翠月之雫 2.子彈盒×2 3.RATION
AREA 5	1.砲彈組合 2.子彈盒 3.RATION
AREA 6	1.RATION×2 2.TRANQUILIZER 3.子彈盒
AREA 7	1.砲彈組合 2.RANDALL CUSTOM
AREA 8	1.HECKLER&KOCH MC51
AREA 9	1.女神之月葉 2.RATION 3.TRANQUILIZER



敵人一覽表

敵人	HP	POINT
山達斯比亞步兵	397	10
山達斯比亞砲兵	388	14



注意事項

1. MISSION 8是在雪山之上，而且下着雪，所以不能看清較搖遠的地方，玩者要特別注意跳躍時的方向與高度。
2. 如果玩者要了解地形的情況，可按SELECT按鈕，進入輔助畫面及打開地圖確認前路。
3. MAP 1的出口在AREA 7的區域並非在AREA 9，要取得所有道具便不要進入MAP 2了。
4. 要得到RANDALL CUSTOM，便要在AREA 7的左方破壞鐵絲網，然後在箱子內便可找到槍RANDALL CUSTOM。
5. 至於HECKLER&KOCH MC51，只要玩者在AREA 8把敵人擊倒便可得到。



MAP 2

所得道具一覽表

AREA 4	1.碧月之雫
AREA 6	1.RATION
AREA 7	1.子彈盒 2.砲彈組合
AREA 9	1.碧月之雫
AREA 11	1. RATION×2
AREA 14	1.翠月之雫
AREA 15	1.TRANQUILIZER×2

敵人一覽表

敵人	HP	POINT
山達斯比亞步兵	397	10
山達斯比亞砲兵	388	14

注意事項

1. 進入MAP 2後會有一個大雪球墮下，並且閉塞着入口，所以進入MAP 2後，便不能再次返回MAP 1。
2. 使用AREA 6的滑車，便可到達AREA 3，避免受到敵人的攻擊，玩者必需在乘搭滑車前，把附近的所有敵人擊倒，到了AREA 3後，在對面岸的AREA 15可找到兩個TRANQUILIZER。
3. 在AREA 11的地方玩者會遇到兩個士兵，當接近他們時便會有一個大雪球墮下，玩者可以後跳躍迴避雪球。



頭目一覽表

頭目	HP	POINT
十七夜　人	1200	40
瑪利亞	1800	36



頭目攻略

由於「十七夜隼人」的體力較「瑪利亞」的低，所以玩者可先把「十七夜隼人」擊倒，然後才專心對附「瑪利亞」，要擊倒十七夜隼人並非一件十分困難的事，只要預先裝備上刀，然後以跳躍重攻擊攻擊他，當「十七夜隼人」和「瑪利亞」接近並一起作出攻擊時，玩者便可使用ZERO BURST把他們擊開，把「十七夜隼人」擊倒後，再以跳躍刀攻擊「瑪利亞」便可輕易將她擊倒，過版後可得到一枝DESERT EAGLE 50A.E.。





MISSION 9

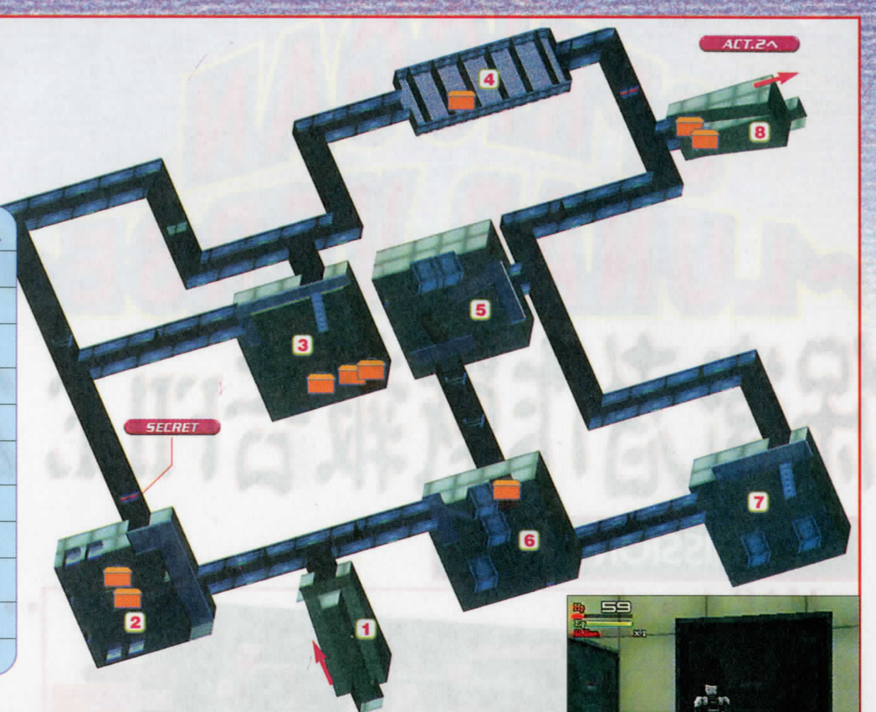
MAP 1

所得道具一覽表

AREA 2
1.RATION
2. TRANQUILIZER
3. H.F.V.KNIFE
AREA 3
1. 碧月之·ミ
2. 翠月之·ミ
3. 子彈盒
AREA 4
1.碧月之·ミ
AREA 5
1.RATION
AREA 6
1.RATION
AREA 8
1.RATION
2.子彈盒

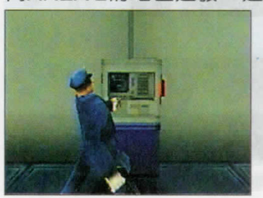
敵人一覽表

名稱	HP	POINT
巡迴保安機械人	HP：395	POINT：10
首席保安人員	HP：310	POINT：13
保安人員	HP：280	POINT：14
研究人員	HP：10	POINT：4



注意事項

要得到H.F.V.KNIFE，便先要在START地點的右手面方向，進入AREA 6的房間，在這裏玩者會見到保安人員啟動警鐘的事件發生，然後玩者需要進入AREA 5的區域，按下解除保安裝置把警號解除，再回到起點向AREA 2的地區進發，進入AREA 2後玩者會見到一位研究人員，他會向着右邊逃走，玩者只要把研究人員擊倒，然後研究人員便會遺下一把H.F.V.KNIFE，雖然H.F.V.KNIFE的長度和攻擊力也不算得很高，但是勝在可以把箱子或物件破懷，由於研究人員逃走的速度十分快捷，所以當玩者進入AREA 2後，便要立即跑向右邊的閘門，並以槍高速把他幹掉，否則玩者就連見他一面的時間也沒有。





另外玩者要特別注意的是，在進入MAP 2前的房間即(AREA 8)，這區域與起點AREA 1十分相似，分別的地方便是在AREA 8內有兩個箱子。

MAP 2

所得道具一覽表

AREA 2
1. 砲彈組合
2. RATION
3. 碧月之·ミ
AREA 3
1.碧月之·ミ
AERA 5
1. TRANQUILIZER
2. RATION
3. RATION
4. 砲彈組合
5. 碧月之·ミ

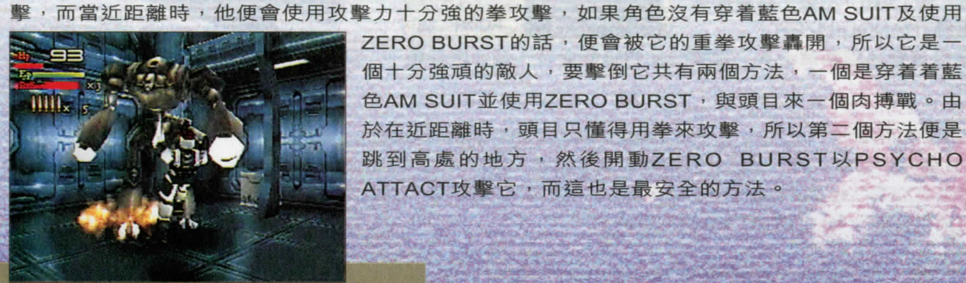
敵人一覽表

名稱	HP	POINT
EX.巡迴保安機械人	HP：395	POINT：10
首席保安人員	HP：380	POINT：10
保安人員	HP：280	POINT：14
遺跡之保衛者	HP：2925	POINT：50



注意事項

AREA 5是頭目的房間，而這次的頭目是「遺跡之保衛者」，它的攻擊力十分強，而且體力也頗為高，遠距離時，它會使用精神波攻擊，而當近距離時，他便會使用攻擊力十分強的拳攻擊，如果角色沒有穿着藍色AM SUIT及使用ZERO BURST的話，便會被它的重拳攻擊轟開，所以它是一個十分強頑的敵人，要擊倒它共有兩個方法，一個是穿着着藍色AM SUIT並使用ZERO BURST，與頭目來一個肉搏戰。由於在近距離時，頭目只懂得用拳來攻擊，所以第二個方法便是跳到高處的地方，然後開動ZERO BURST以PSYCHO ATTACT攻擊它，而這也是最安全的方法。

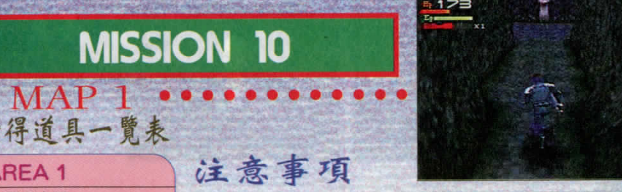


MISSION 10

MAP 1

所得道具一覽表

AREA 1
1. 翠月之雫
AREA 2
1. RATION
2. TRANQUILIZER
3. 砲彈組合
AREA 5
1. 砲彈組合×3
2. RATION
AREA 6
1. 女神之月葉
2. M60
AREA 7
1. RATION×2
2. 碧月之雫
AREA 9
1. 碧月之雫
AREA 10
1. RATION×2
2. TRANQUILIZER





注意事項

1.「美軍機械化兵」的攻擊力十分強，而且有火箭砲作為裝備，但是動作的速度緩慢，只要以快拳攻擊他，便能輕易將它擊倒。

2. 在AREA 6的區域內會遇到三個「美軍機械化兵」，在其中一個身上會有一枝M60機關槍，M60有100發子彈，所以玩者便不要放過他們了。

3. 在AREA 4的石像如果接近它的話便會立即消失，但是如果使用槍攻擊它是可以將它破壞的。

4. 而另一個石像在AREA 7附近，玩者只要近距離以拳攻擊它，便可將它破壞。

5. 破壞了AREA 7的石像後，在AREA 8的石橋便會升起，而石橋並非十分堅固，除非玩者已把AREA 4和7的兩個石像破壞，否則便只可以步行形式渡橋。

6. AREA 10的區域是頭目的房間，而MISSION 10的頭目便是「里安．使達恆少佐」，除了他之外還會有幾名「美軍機械化兵」同時夾攻主角，當受到圍攻時使用ZERO BURST和善用跳躍攻擊，便能輕易將他們擊倒。





石像



敵人一覽表

敵人	
美軍特殊部隊兵	HP：522 / POINT：12
美軍機械化兵	HP：1250 / POINT：18
里安．使達恆少佐	HP：2533 / POINT：50

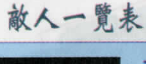
MAP 2

所得道具一覽表

AREA 1
1. 翠月之雫
AREA 4
1. 子彈盒
2. RATION
3. 砲彈組合
AREA 6
1. RATION
2. 紅月之雫
3. RATION×2
AREA 5
WINCHESTER M 1897



敵人一覽表

敵人	
 古代甲虫	HP：217 / POINT：10
 惡靈	HP：200 / POINT：10
 古代飛行甲虫	HP：232 / POINT：8
 絡古．華比達	HP：2493 / POINT：46

注意事項

擊倒「里安．使達恆少佐」便會再次重遇那名迷之少女，並且得到一夥「晶純玉」，只要把「晶純玉」放置在AREA 3的女神之上，便會出現一些石台，只要跳過這些隱形石台，便能到達AREA 4直達AREA 5的房間與頭目對決，MISSION 10的第二個頭目是「絡古．華比達」，玩者可使用跳躍攻擊或連續攻擊攻擊他，由於對方只是單人匹馬，所以不難應附，擊倒他後便可得到一把WINCHESTERM 1897。

MISSION 11

MAP 1

所得道具一覽表

1. 子彈盒
2. RATION×4
3. 碧月之雫

敵人一覽表



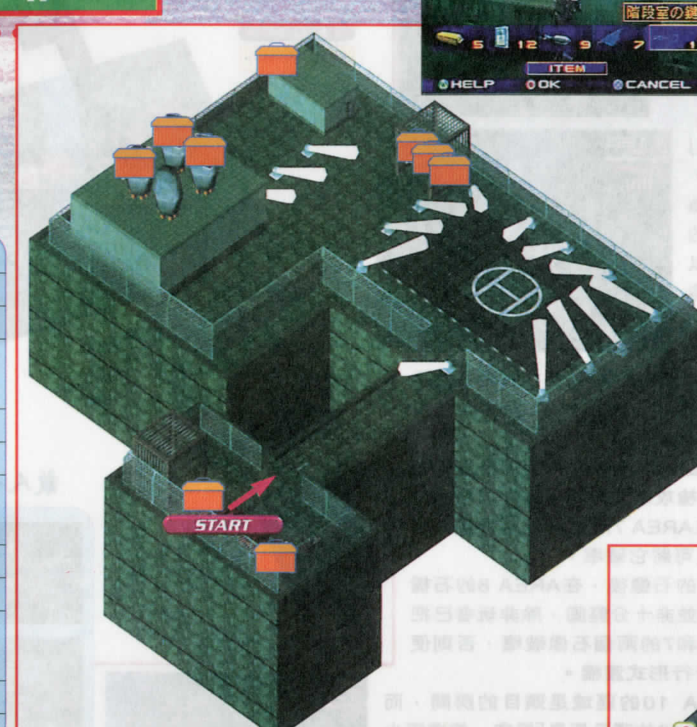
改造翼人
HP：1050
POINT：18



多拉特多特殊工作兵(一)
HP：563
POINT：14

多拉特多特殊工作兵(二)
HP：517
POINT：12

多拉特多戰鬥直升機
HP：500
POINT：15





MAP 2

所得道具一覽表

沒有

敵人一覽表



改造翼人
HP：500
POINT：15



多拉特多特殊工作兵(一)
HP：563
POINT：14

MAP 3

所得道具一覽表

AREA 3
1. 翠月之雫
2. RATION

AREA 4
1. 子彈盒

AREA 5
1. 女神之月葉

AREA 6
1. 碧月之雫

AREA 7
1.碧月之雫

AREA 8
1. 子彈盒×2
2. 砲彈組合×2
3. TRANQUILIZER
4. 碧月之雫

AREA 10
1. RATION×3

AREA 12
1. 碧月之雫
2. TRANQUILIZER

敵人一覽表

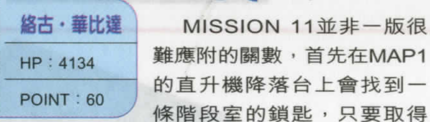


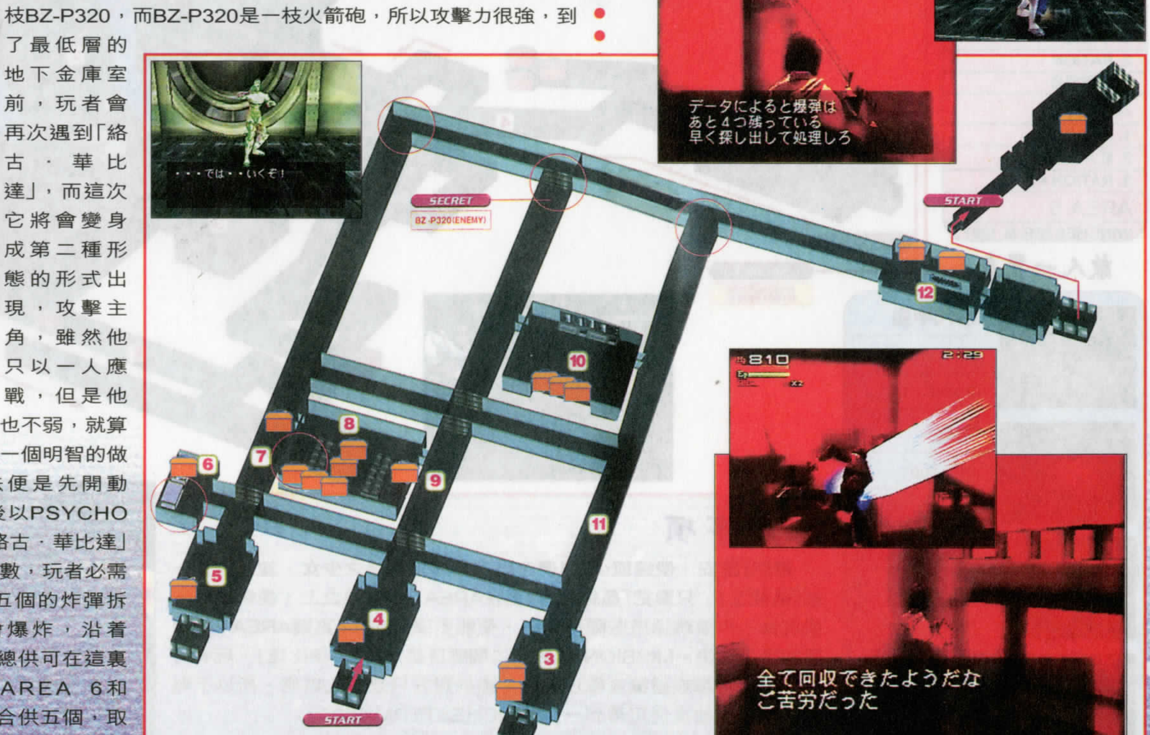


絡古・華比達
HP：4134
POINT：60

注意事項

MISSION 11並非一版很難應附的關數，首先在MAP1的直升機降落台上會找到一條階段室的鎖匙，只要取得鎖匙便能開啟階段室的門，在MAP 3 AREA 9的直路末段會遇到一名「多拉特多特殊工作兵(一)」，在他的身上玩者會找到一枝BZ-P320，而BZ-P320是一枝火箭砲，所以攻擊力很強，到了最低層的地下金庫室前，玩者會再次遇到「絡古．華比達」，而這次它將會變身成第二種形態的形式出現，攻擊主角，雖然他只以一人應戰，但是他的體力和攻擊力卻一點也不弱，就算以跳躍攻擊他也不算是一個明智的做法，較為安全的方法便是先開動ZERO BURST，然後以PSYCHO ATTACT攻擊他，把「絡古．華比達」擊倒後，時間便開始倒數，玩者必需在四分鐘內，把全數五個的炸彈拆除，否則研究所便會爆炸，沿着AREA 7的通道，玩者總供可在這裏找到三個炸彈，而在AREA 6和AREA 8分別有一個，合供五個，取得五個炸彈後便可立即過版。



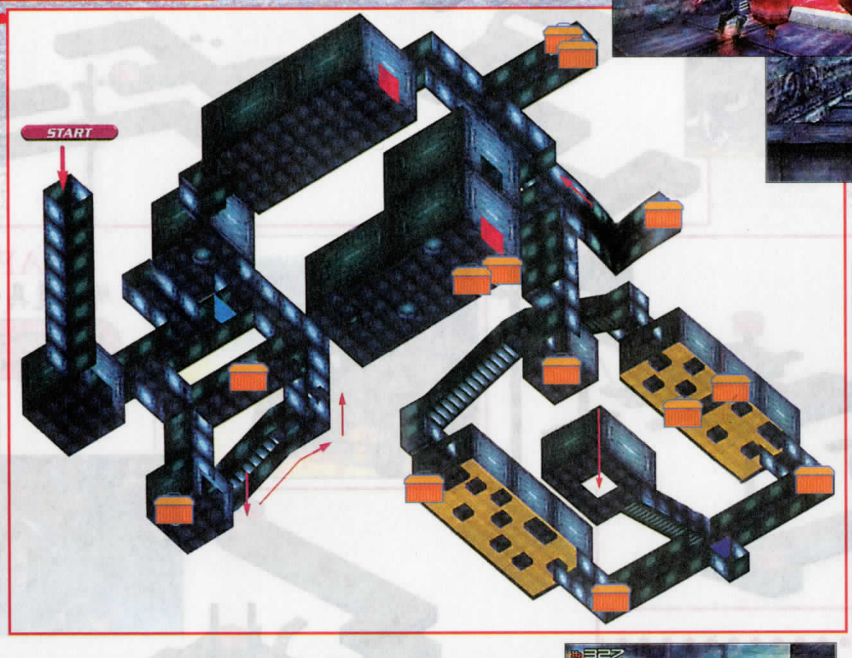


MISSION 12

MAP 1

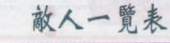
所得道具一覽表

AREA 2
1. 碧月之雫
2. 子彈盒
AREA 5
1. RATION×2
AREA 6
1. TRANQUILIZER×2
2. 砲彈組合
AREA 7
1. 碧月之雫×2
AREA 8
1. RATION×2
AREA 9
1. 砲彈組合×2



敵人一覽表

	固定型保安	HP：190 / POINT：13
	巡迴型保安	HP：690 / POINT：15
	巡迴型保安	HP：690 / POINT：15
	月光之精靈	HP：520 / POINT：10
	古代人之亡靈	HP：480 / POINT：12



注意事項

MISSION 12是難度較高的一版，原因在於敵人的攻擊力和性質的問題，在這一版大部份的敵人都能使用精神攻擊，所以就算是穿着着藍色的AM SUIT也不能減輕其傷害，而且一般的槍械，對討壓的「巡迴型保安」也不能令他們有一絲損傷，槍炮類就只有「BZ-P320」才能傷害它們，所以玩者最好先在進行這版前，預先裝備上在上一版剛取到的「BZ-P320」火箭砲，而玩者特別需要注意的是AREA 7和8的地域，在這裏除了有不少強勁的敵人之外還有硫酸，假如跌進硫酸內便會被扣除體力，所以最好以火箭砲把部份敵人擊倒後才通過。



MAP 2

所得道具一覽表

AREA 1
1. 子彈盒
AREA 2
1. 子彈盒
AREA 3
1. 女神之月葉
2. RATION



頭目一覽表

	月之門保衛者(啡)	HP：3000 / POINT：100
	月之門保衛者(黑)	HP：3000 / POINT：100

注意事項

玩者首先要到AREA 4按下門制石，然後才可進入AREA 5乘座升降機，通往頭目的房間，在MISSION 12的敵頭目是兩名「月之門保衛者」，它們分為黑色和啡色兩隻，玩者只需要將黑色的一名擊倒便能順利過版，由於敵人的攻擊力十分強，所以使用ZERO BURST，然後以PSYCHO ATTACT攻擊他們是最安全的方法，另外玩者如果能以連續拳攻擊他的右手，便會有機會一擊將他們擊倒，但是當接近它們時要緊記留意角色的體力呀！

MISSION 13

MAP 1 所得道具一覽表

1. 子彈盒
2. 碧月之雫
3. RATION

MAP 2 所得道具一覽表

1. 碧月之雫×2
2. RATION×4

MAP 3 所得道具一覽表

1. 碧月之雫
2. RATION×2
3. TRANQUILIZER

敵人一覽表

名稱	HP	POINT
遊擊型保安	966	15
戰鬥型保安	978	12

注意事項

MISSION 13是要將四條有圈的黑色柱解放，玩者只要把柱上的藍色圈破壞便可將柱解放，而這版的困難之處，就是這一條崎嶇的道路，由於角色身處的地方是位於天空之上的月之宮殿，所以如果玩者一不小心，便會由高空墮下並即時死亡，而且無論玩者在什麼地方墮下，繼續遊戲時的地點，都是在MISSION 13的開始地點重頭開始。要注意的是柱上的藍色圈，除了可以使用拳之外，手槍也可把它們破壞的，所以在SETUP時，最好預先裝備一些射程較遠的槍械，如M60和SIG SG550等較為有利，因為第四條柱位於一個頗高的位置，而且不容易到達，但是只要使用槍，從低處射擊柱上的藍色圈，便可把它破壞。至於頭目方面，MISSION 13的頭目是「古代人之怨念」和「守墓保衛者」，玩者可不須理會「古代人之怨念」，只要把「守墓保衛者」擊倒便可立即過版，雖然「守墓保衛者」的體力很高，但是卻稱不上是一個強頑的頭目，就算以近身肉搏的方式也可輕易把它擊倒。

頭目一覽表



名稱	HP	POINT
古代人之怨念	680	5
守墓保衛者	5250	120

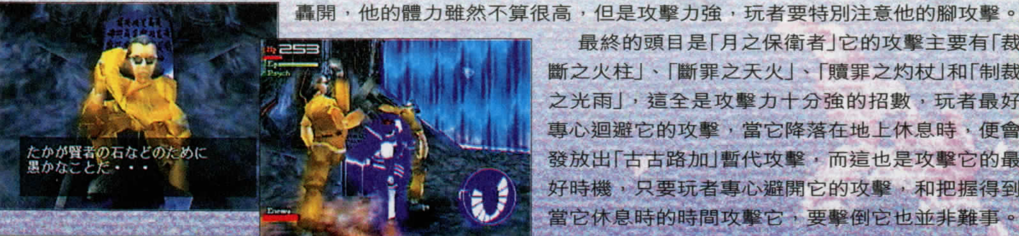
MISSION 14





注意事項

MISSION 14是一連串的，與三名頭目來一個大決戰，首先要對付的是「莉特亞．蒂路」，她的攻擊主要分為「精神波攻擊」、「掃腳」和「連續腳」，要擊倒她的方法與擊倒「瑪利亞」的差不多，玩者只要使用跳躍攻擊便可將她擊倒，而「古拉巴姆．非魯特」因為有分身攻擊，所以較難應付，玩者除了要以跳躍攻擊他外，當他接近時還可使用ZERO BURST把他轟開，他的體力雖然不算很高，但是攻擊力強，玩者要特別注意他的腳攻擊。



最終的頭目是「月之保衛者」它的攻擊主要有「裁斷之火柱」、「斷罪之天火」、「贖罪之灼杖」和「制裁之光雨」，這全是攻擊力十分強的招數，玩者最好專心迴避它的攻擊，當它降落在地上休息時，便會發放出「古古路加」暫代攻擊，而這也是攻擊它的最好時機，只要玩者專心避開它的攻擊，和把握得到當它休息時的時間攻擊它，要擊倒它也並非難事。

頭目一覽表









名稱	HP	POINT
莉特亞．蒂路	3225	130
古拉巴姆．非魯特	3675	150
古古路加	142	0
月之保衛者	2375	200



隱藏關數及人物

SPRIGGAN共有兩版隱藏關數，而隱藏角色也共有兩個，MISSION 15和MISSION 16均是隱藏版，玩者完成一次「大槻達樹」的模式後，便可選擇及使用「御神苗優」進行遊戲，使用「御神苗優」完成了MISSION 1至MISSION 14後，便可進入MISSION 15，完成MISSION 15後便可進入MISSION 16，完成了MISSION 16後便可得到遊戲內所有的AM SUIT，此外更會有一名新的隱藏角色出現，而它便是一隻骷髏骨，它的能力值不算高，而且也不能穿上AM SUIT或使用武器，相信能給予玩者新的挑戰。

MISSION 15

MAP 1 所得道具一覽表

無

MAP 2 所得道具一覽表

MOONLIGHT SWORD

MAP 2 所得道具一覽表

無

START

頭目一覽表

頭目	HP	POINT
骷髏骨	1265	100
大槻達樹	1200	0
御神苗優	1200	0

敵人一覽表

敵人	HP	POINT
亞加姆遊擊兵	563	14
亞加姆機工兵	78	15
亞加姆武裝兵	78	4
戰鬥用直升機	500	15

注意事項

在MAP 1內玩者會找到一名穿着綠色軍服的「亞加姆武裝兵」，玩者只要把他擊倒，便能取得一條階段室的鎖匙，亞加姆研究所共有三層，玩者可在一樓的敵人身上找到一條「ACCESS KRY」，然後進入二樓的房間內，便可找到一個「金庫扉制御裝置」，只要使用這條「ACCESS KRY」便能啟動裝置，並將「地下金庫室」的門開啟，假如玩者沒有啟動「金庫扉制御裝置」而到了「地下金庫室」，角色便會遇到「御神苗優」或「大槻達樹」，並且要與他們決一死戰，在有限的時間之內，就算擊倒他們也不能夠過版，所以如果玩者要過版的話，便必先要啟動「金庫扉制御裝置」，然後才好到「地下金庫室」，在「地下金庫室」玩者會得倒一把攻擊力十分強的「MOONLIGHT SWORD」，至於MISSION 15的頭目是一隻骷髏骨，它並非很強，但是玩者不忘要留意時間的限制啊！

MISSION 16

注意事項

MISSION 16只是要與頭目「朧」來一個決戰，他主要有「舜間移動」、「突擊」、「連續攻擊」和「衝擊波」四種絕招，由於他懂得「舜間移動」的關係，所以不容易對付，他的「舜間移動」通常是從後方攻擊，要擊倒他玩者可以使用重拳來攻擊他，當他舜間移動到角色的背後時，便立即按下△使用重拳，由於重拳需時較長，所以玩者可藉此轉移方向到背後攻擊他，只要掌握到時間的配合，便可輕易將他擊倒。

頭目一覽表



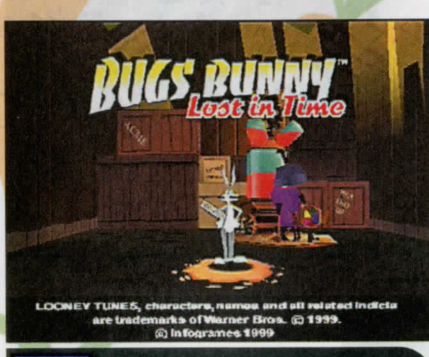
頭目	HP	POINT
朧	5262	0

MISSION 8至13的點數計算

MISSION	月之·ミ	過版時間	累積點數
8	9	10:00=57/20:00=40/30:00=28/30:00後=14	265
9	8	5:00=40/15:00=28/20:00=20/20:00後=10	313
10	13	10:00=23/20:00=16/30:00=11/30:00後=5	349
11	12	10:00=44/20:00=31/30:00=22/30:00後=11	405
12	8	5:00=45/10:00=31/20:00=22/20:00後=13	458
13	10	2:30=31/13:00=22/20:00=15/20:00後=9	499

TEXT：J.J

BUGS BUNNY Lost in Time
賓尼兔 迷失時空
完全地圖攻略篇PART 1





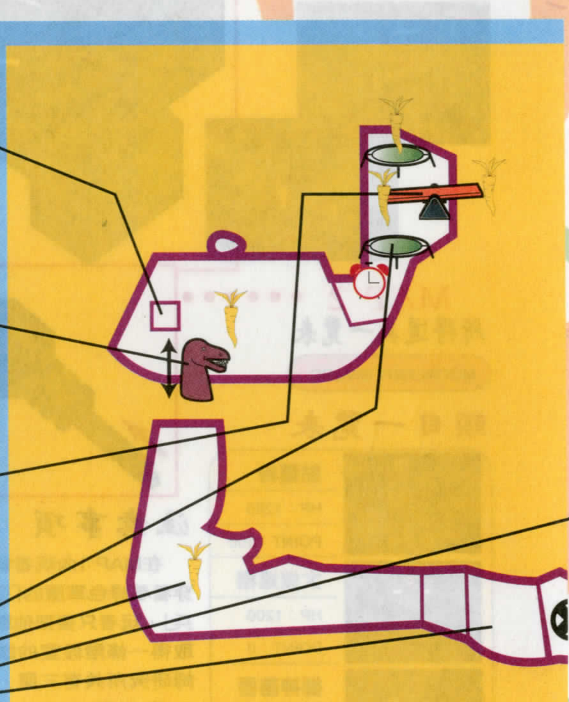
由於上一期「一補」已介紹過這遊戲序章的玩法，今次在下會直接由遊戲的第一章開始攻略。既然這次要攻略的是動作遊戲，文字還是其次，最重要的當然是地圖、道具位置及重點過關技巧吧！希望各位看過這攻略後，會有興趣拿來玩玩吧，包保不會令各位失望的(J.J)。

按着R1掣將石塊推至中央，再以此為踏腳石，便能取得第一枚金蘿蔔。


長頸龍的頭會每隔一段時間縮回下方，在跳的時候可根據黑影的位置來調整落腳地點。


這石塊會隨着賓尼的位置向左右傾斜，而兩邊的半空則各有一枚金蘿蔔。


這裏有一個鐘放了在彈床下，取得方法是利用按L1掣時的滾動。




對付這種戴着蛋殼帽子的原始人時，可先跳起踏在他們頂上，然後再補上一腳便可，需記着擊倒他們時是可以得到金蘿蔔的。


跳上這裏的長頸龍頭後，左右兩邊都是需要前往的地方。



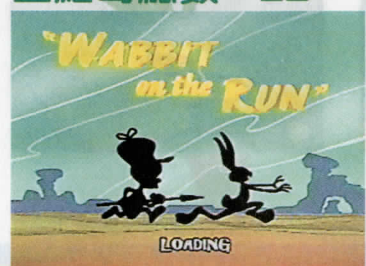

避過大石跳進洞穴後，便可通往旁邊的另一個出口。


這裏有連續三張彈床，必須一張一張的跳上去才能到達右方的高台。

THE STONE AGE WABBIT ON THE RUN !

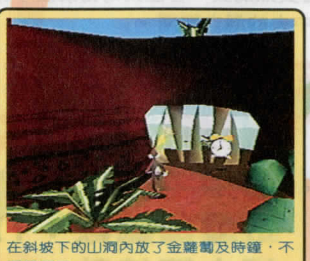
時鐘總數：9

金蘿蔔總數：22



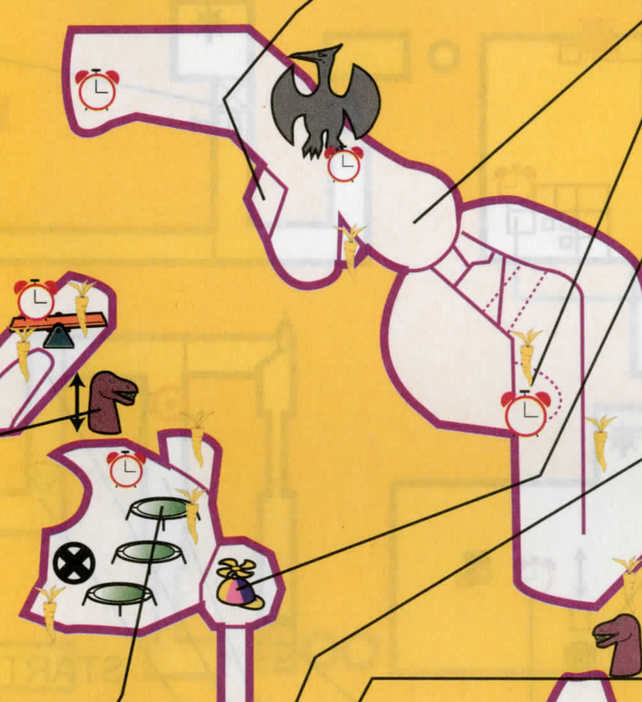

跳上這段路及移動時必須按着○掣來放輕腳步，否則便會被翼龍捉回起點。

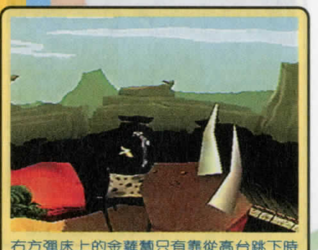

從這個位置跳到下層，便能取得隱藏在另一邊的金蘿蔔。


在斜坡下的山洞內放了金蘿蔔及時鐘，不要看漏了。



即使不SAVE也好，只要碰上這CHECKPOINT，就是死掉了亦能從這裏繼續遊戲。




右方彈床上的金蘿蔔只有靠從高台跳下時取得，失手時不妨跳下山崖死掉再來過。


這裏的牆壁有一個可用滾動來通過的洞，不留意的話會很難發現。


在長頸龍的頭降下時跳前，再待牠將頭升起時跳到大樹幹上。


利用口掣踢倒大樹，便能在樹幹的盡頭取得一枚金蘿蔔。


這裏需要一口氣跳過兩條長頸龍，需留意的是第二條龍頸是前後移動的。


要跳上這高台的話，必須將原始人首領引來高台前，然後利用他的頭作為踏腳石。


由於大樹幹之間的位置各有不同，可利用L2及R2調整鏡頭角度方便跳羅。

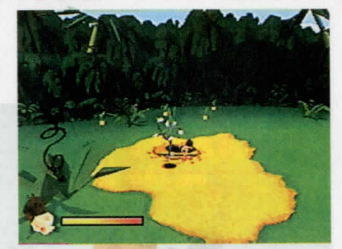


THE STONE AGE
GUESS WHO NEEDS A KICK START

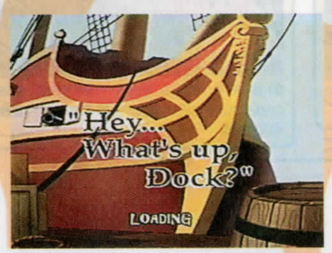
時鐘總數：1
金蘿蔔總數：5

這個可算是BOSS版，戰鬥方法是先跳進地洞，待原始人首領將頭伸進地洞時便趁機爬到另一個出口離開，然後在他還未起身時從後一腳踢過去，最初兩次踢中會各得兩枚金蘿蔔，而最後一次踢中則會得金蘿蔔及時鐘各一，由於金蘿蔔不會突然消失，各位大可待解決了原始人首領後才慢慢取回各道具，再從中央的洞穴離開。





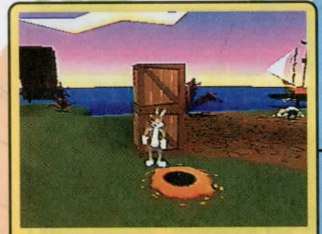
THE PIRATE YEARS
HEY...WHAT'S UP,DOCK?



時鐘總數：9
金蘿蔔總數：17
紅木箱總數：5


這裏同樣有着大量木箱，跳的時候最重要的是懂得將踏腳用的石塊重疊起來增加高度。


踢向舵之後會令前方的吊橋降下，但因為和岸邊之間有一定的距離，跳的時候必須走得盡一點。


推動木箱跳進洞穴後會到達旁邊的小島，踢開那裏的寶箱可一次過得到5枚金蘿蔔。

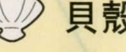

故意將海盜引到地面上有船錨黑影的地方，船錨便會自動替你將海盜擊倒，跌出時鐘一個。


先按R1擊取得火把，然後在限時之內避過木桶燃點海盜前的炸藥桶，右方便會出現新的路。



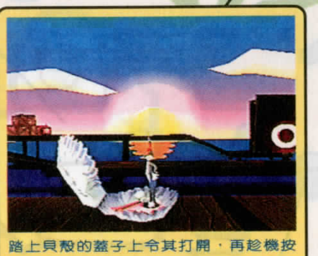

START


舵

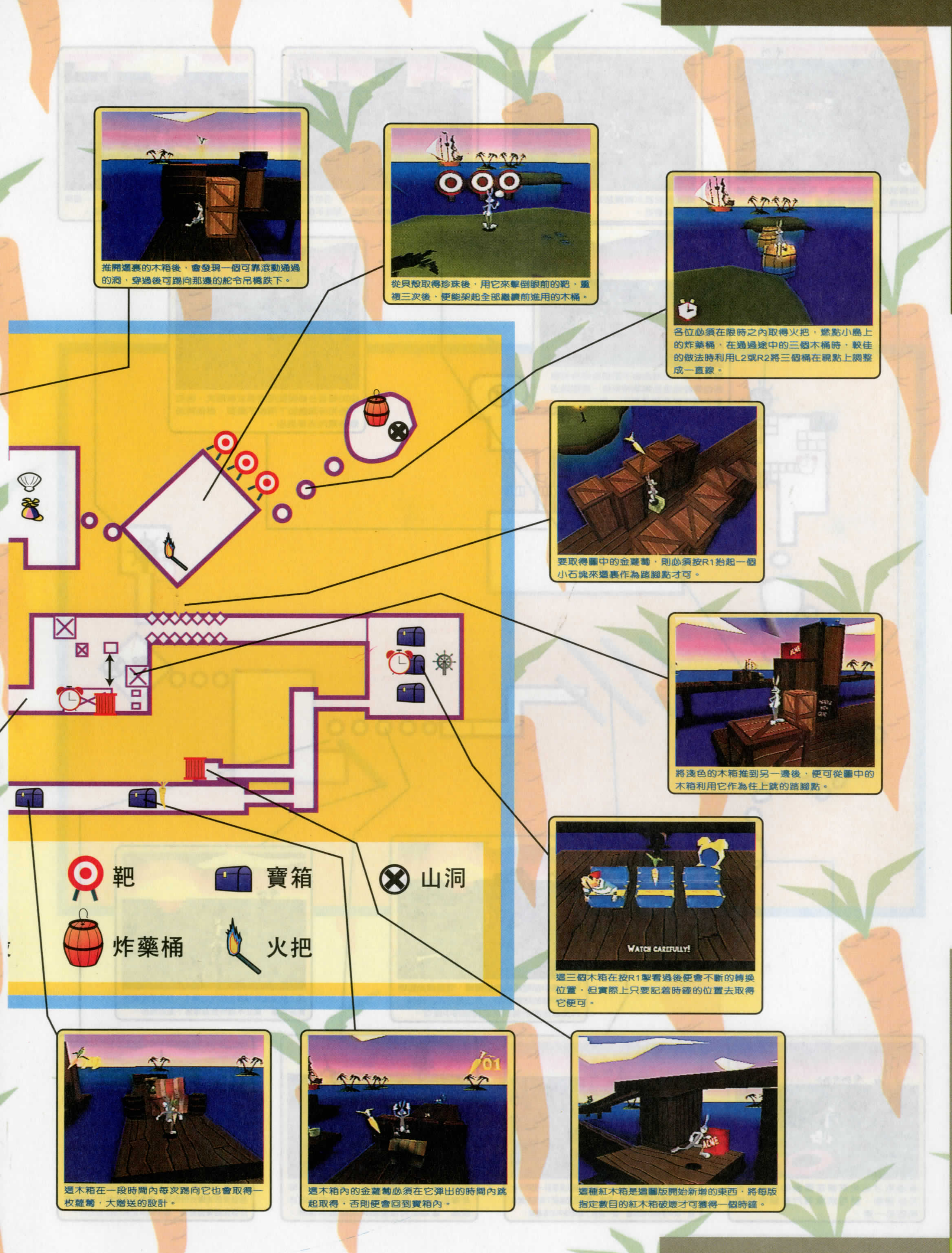


貝殼


一邊避過滾下來的木桶一邊前進，目標是踢動盡頭的舵。


然後便可用珍珠作為拋向標靶的道具，成功3次後便可令吊橋跌下來。


踏上貝殼的蓋子上令其打開，再趁機按R1擊取得放在裏面的珍珠……


回力標蟹是這版的基本敵人，擊倒牠們的方法是先踏上牠們令牠們「反肚」後再補上一腳。



推開這裏的木箱後，會發現一個可靠滾動通過的洞，穿過後可踢向那邊的舵令吊橋跌下。

從貝殼取得珍珠後，用它來擊倒眼前的靶，重複三次後，便能架起全部繼續前進用的木桶。

各位必須在限時之內取得火把，燃點小島上的炸藥桶，在通過途中的三個木桶時，較佳的做法時利用L2或R2將三個桶在視點上調整成一直線。

要取得圖中的金蘿蔔，則必須按R1抬起一個小石塊來這裏作為踏腳點才可。

將淺色的木箱推到另一邊後，便可從圖中的木箱利用它作為往上跳的踏腳點。

這三個木箱在按R1擊看過後便會不斷的轉換位置，但實際上只要記着時鐘的位置去取得它便可。

這木箱在一段時間內每次踢向它也會取得一枚蘿蔔，大贈送的設計。

這木箱內的金蘿蔔必須在它彈出的時間內跳起取得，否則便會回到寶箱內。

這種紅木箱是這圖版開始新增的東西，將每版指定數目的紅木箱破壞才可獲得一個時鐘。

取得島中央的火把後，可點燃島上的三個炸藥桶，各可得金蘿蔔一枚。

這裏的舵被木箱隱蔽着，並且要擊倒一隻蟹才能接近。

海盜會先後從三個高台上拋出炸彈，各位可從炸彈的顏色分辨出那些會馬上爆炸，那些不會。

踢向這裏的舵；而藍色的寶箱內亦放了一個時鐘，之後可直接由地洞回到另一邊的小島。

這島上有一名海盜會不斷追着你來攻擊，各位要趁他走至氣喘時從後一腳踢過去，擊中兩次後他便會跌出一個舵。

由於每個台都需要用炸彈攻擊兩次，各位不妨先待海盜拋下兩枚不爆彈，然後再於短時間內先後拋出。

利用圖中那種骨桶內的骨頭，可將鯊魚暫時引離平常的移動路線，方法是先踢向骨桶，再將跌出來的骨頭拾起拋進海中便可。

跳上剛才海盜那高台所在的棒子，但因視點會不斷旋轉着，跳往木桶時要留意落下點的黑影。

拿着剛才的舵安裝在這裏的木棒上再加以踢動，便可跳進洞穴直接來到版面的另一邊。

這六條棒子是這版的難題之一，通過的秘訣是每到一根棒子後便將視點移至和下一根成一直線，然後在海盜爬下時趁機跳過去，以W字的方式前進，但不要忘了取得途中的金蘿蔔。

海面上有一條鯊魚在游着，被牠撞到水面是會即死的；當牠接近時應停止前進留在原處，當牠離開後便盡快跳離這木桶群。

海盜會不斷從台上拋炸彈下來，各位要按R1拾起那些並非即時爆炸的炸彈，然後在大約圖中的位置將炸彈拋回海盜那邊，擊中兩次便將可將他打敗。

BOSS戰





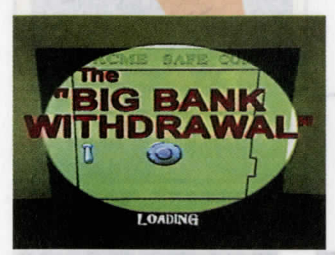
在這圖版的最後一戰是和海盜船長「YOSEMITE SAM」交手；戰鬥的舞台基本上是一個3格×3格的浮台，YOSEMITE SAM會先射出兩枚砲彈，然後再向賓尼當時所在的浮台拋出一個炸藥桶，各位只要按R1抬起這炸藥桶走到最前排(這時跳躍的距離會縮短了，只有走到最邊沿才能跳到前方)再拋回給YOSEMITE SAM，便可成功傷他一次，之後YOSEMITE SAM會很快的射出兩至三發砲彈，由於被擊中的浮台會沉下一段時間，各位應在這時選擇跳前排至中排的浮台，然後到YOSEMITE SAM的一輪急攻停下來後，再跳回後排重新開始等待下一輪攻勢。

THE 1930s THE BIG BANK WITHDRAWAL

時鐘總數：6

金蘿蔔總數：15





這區域的四邊各有一個不時向賓尼偷襲的槍手，解決他們的唯一方法是趁他們在房間時抬一個計時炸彈來將門炸開；解決每位槍手的同時亦可各得一枚金蘿蔔。



先解決房間內的槍手，再以計時炸彈炸開夾萬便可得鎖匙一條，可從這區域外圍寫著EXIT的門離開。



使用L1掣將書架推開後，便會出現一個密室。



這房間的門需要用計時炸彈才能炸開。



踢動2樓盡頭的升降機開關後，便可回到1樓乘升降機到下一個圖版。



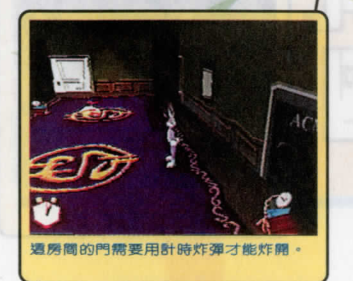
將鎖匙放進白色小門旁邊的鍵孔後，便可一腳將門踢開。



按動二樓的機關會令下層四個閘門前的地板按一定順序閃動，之後賓尼便要一邊避過惡狗的追擊一邊在限時內按同樣順序跳上這些地板，成功兩次便可將閘門打開。



房間兩邊其實是可以進入的，方法是先拾起一個炸彈拋向雷花將其炸開，而兩邊則各放了一個時鐘。



這層有兩個花盆內隱藏了金蘿蔔，要用腳踢向它才會彈出來。



這房間的中央放着一條鎖匙，但就必須將三塊踏腳石全部重疊起來再跳起才有足夠的高度。

對付這跟班的方法是引他走到黑影之下，待跌下來的鐵塊令他受傷。



2樓除了有一些躲在花盆內的槍手外，亦有一些會跌下來的書架。



這房間台座上的鎖匙被特製玻璃封着，解封的方法是先將房間內的夾萬推至台座旁邊(要先踢掉夾萬的門)，然後到鄰房取下大槌在限時內向台座打下去。



房間內的警衛帶着鎖匙，需要先踢中他三次才可令鎖匙掉下來。



最後是到房間的外圍擊倒這裏的跟班(用腳踢或鐵塊跌下來均可)，之後便可登上升降板到天台進行BOSS戰。



踢開夾萬取得金磚後，可放到台座之上令通往下個房間的門打開。

BOSS戰





這一戰基本上是同時要對付兩名對手；除了不斷向着賓尼追過來的跟班外，亦有拿着機槍向賓尼放冷槍的槍手大佬。戰鬥的方法是先不斷逃避跟班的追擊，到他氣喘時便從後一腳踢過去，當跟班倒下時中央的槍手大佬便會叫那跟班起身，而各位便可趁這時從槍手的背後一腳踢過去。

槍手除了放冷槍外，太接近他的時候他亦會一串子彈射過來，這時即使被擊中再起身時也是會再中槍的，解決方法是利用滾動來逃出火網，但最佳的做法始終是盡量以圖版的外圍來戰鬥。

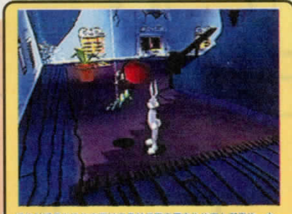
THE 1930s THE GREATEST ESCAPE PART 1



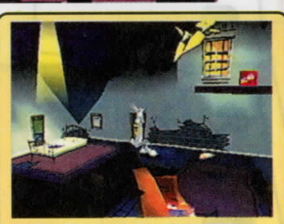
時鐘總數：6（3）
金蘿蔔總數：15（9）
紅木箱總數：5（4）



經過這些木板時除了可放輕腳步外，亦可快速走過木板直至木板斷掉的前一刻才跳前。



這隻似乎是蜘蛛的東西其實是某個和賓尼有仇的魔女所變的，由於這東西很麻煩，應盡量不要碰上牠以免令牠跌在地上。



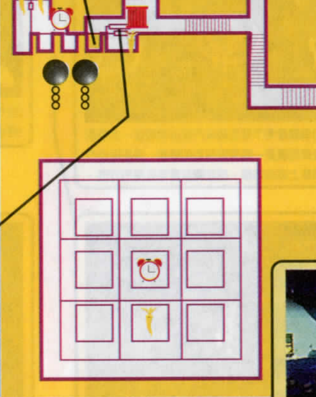
由於這時賓尼仍未擁有「超級跳」及「音樂」這兩種魔法，因此遇上這些要求以超級跳取得的道具時是沒有辦法的，這亦表示了這一版是不可能一次過完成的。

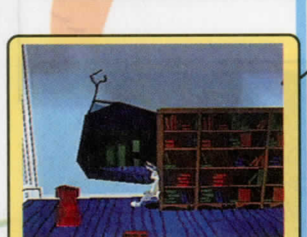


這枱燈內藏機關，只要在它上面連跳兩次便可取得一個時鐘。

牆外雖然不斷有鐵球擺過來，但只要在撞擊之間的時間內跳前便可。

推動這裏的木箱至邊沿後，可作為踏腳石跳起踢毀上面的紅色木箱。





3樓的這個書架可以用L1製來推開，至於書架上的紅色木箱則要重疊三塊紅磚作踏腳石才可登上。

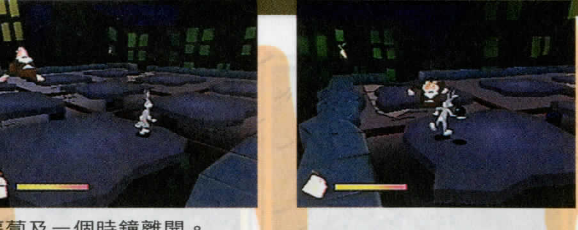


2樓圖中的部份是要在遊戲後期才可到達，並非可以在這時跳過去的。



這種較光亮的藍色地板會在踏上一段短時間後掉下，因此跳的時候要直截一些。

BOSS 戰



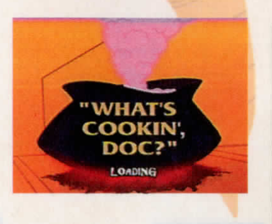
這一戰會在建築物的天台上進行，跟班會不斷追向賓尼向他攻擊，而各位則要邊逃邊戰，利用跟班間中拋出來的炸彈反過來向跟班還擊。

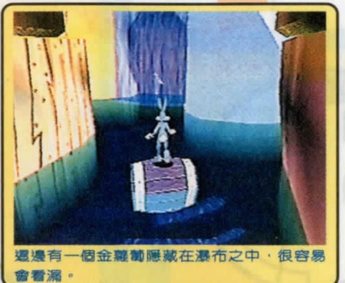
這裏雖然看起來在每個踏腳處之間有很大空隙，但實際上只要在移動時能以直線經過的話，是不用故意跳過這些空隙的，跳的話反而更易隨時會有反效果，原本不用掉下去的亦掉下去了。

至於拋炸彈方面，基本上應盡量在跟班跳在半空時拋出，這樣他便沒有機會將炸彈接回（除非是炸彈爆炸前的一刻）；當擊倒這跟班後，便能取得一枚金蘿蔔及一個時鐘離開。

THE MEDIEVAL TIMES WHAT'S COOKIN'.DOC? PART 1

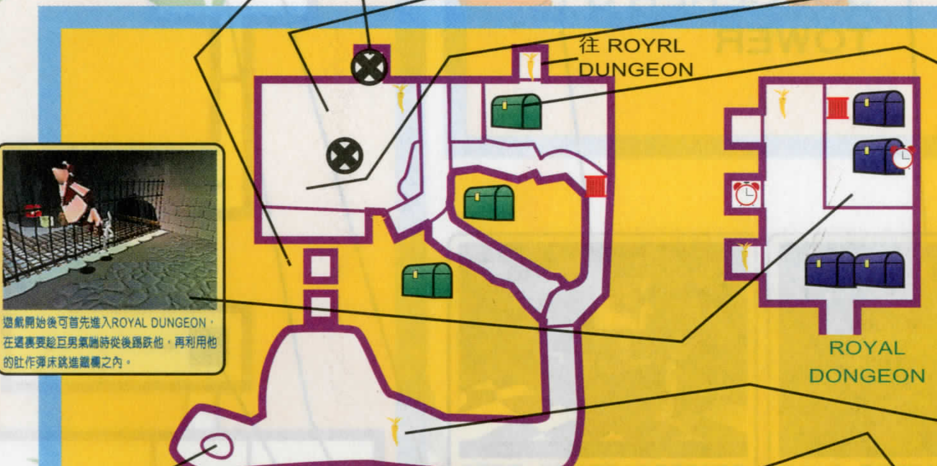
時鐘總數：15（9）
金蘿蔔總數：37（24）
紅木箱總數：10（7）




還邊有一個金蘿蔔隱藏在瀑布之中，很容易會看漏。


接着是回到開始地點的KING'S FIELDS，趁巨男氣喘踢跌他的時候沿地洞爬進ROYAL SQUARE。

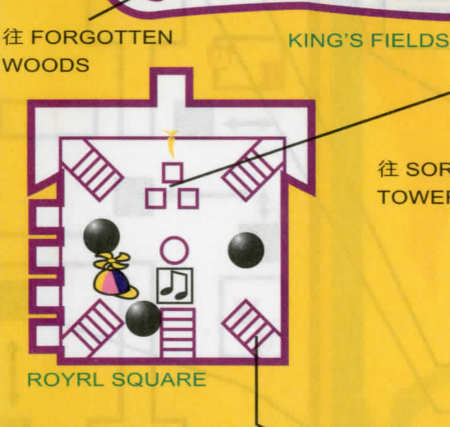

利用跳躍將木釘插進地上，這樣3個木桶便會掉進水裏。



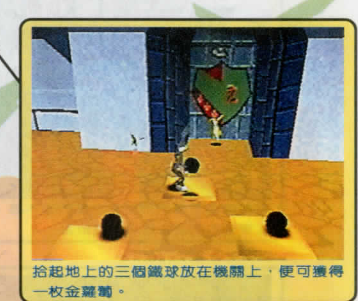
遊戲開始後可首先進入ROYAL DUNGEON，在這裏要趁巨男氣喘時從後踢跌他，再利用他的肚作彈床跳進鐵欄之內。


開動了ROYAL DUNGEON內的機關後，便可利用木桶移動至圖中的位置取得金蘿蔔。


踏上這種鐵甲武士後補上一腳，便會跌出一個金蘿蔔。






拾起地上的三個鐵球放在機關上，便可獲得一枚金蘿蔔。

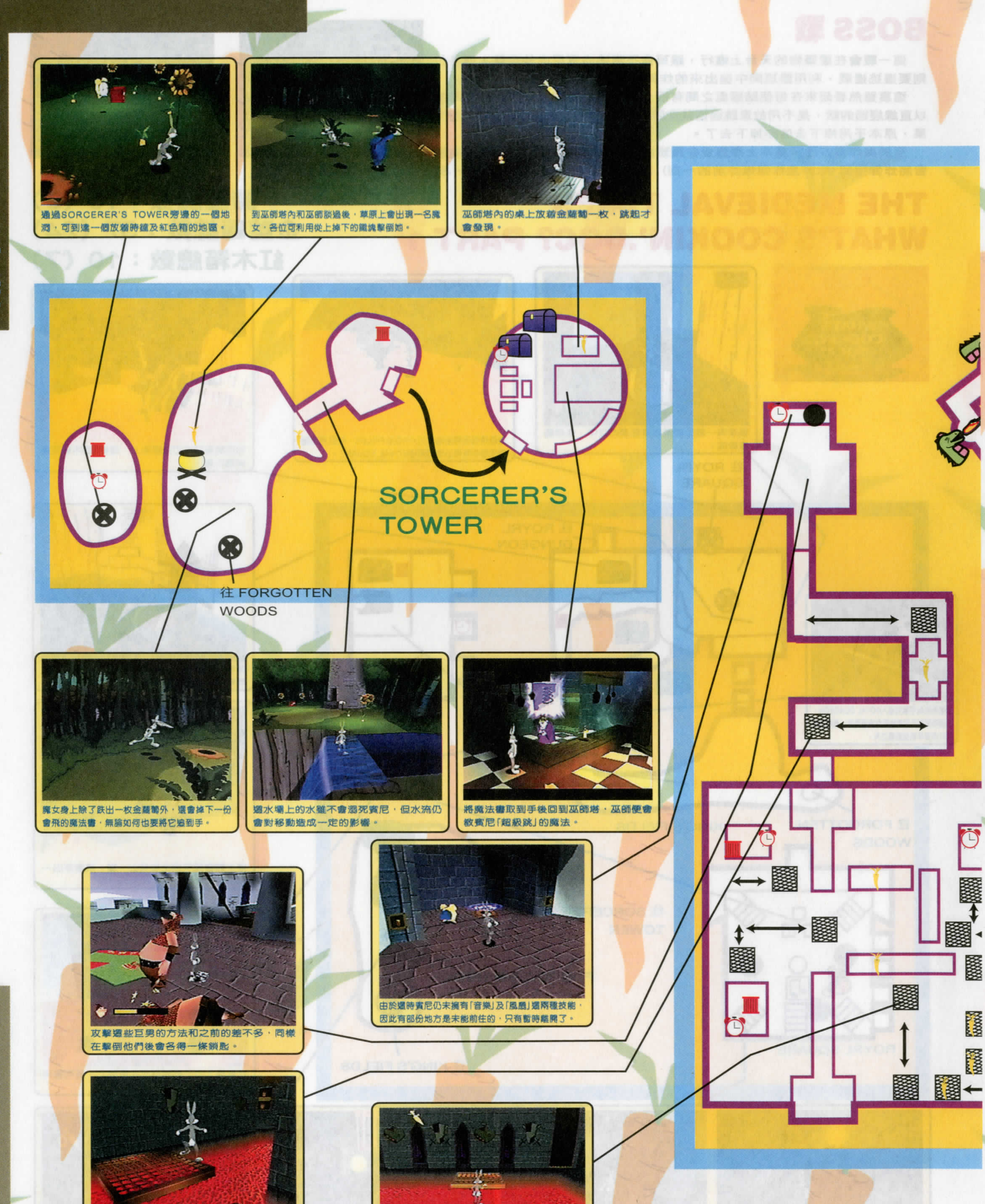


SPIRAL TOWER是一個不斷旋轉的高塔，首先要按動其中央的機關開始計時……


接着是一邊按方向掣的左前方及以L2、R2掣調整視點一邊前進。


塔頂除了可得到時鐘及紅色箱各一外，跳下時若位置適當會再得金蘿蔔一枚。


FORGOTTEN WOODS內會遇上賓尼的死對頭DAFFY DUCK，被他撞上的話會一次過跌出4枚金蘿蔔；此外踢向樹幹及DAFFY亦會各跌出金蘿蔔一枚。



通過SORCERER'S TOWER旁邊的一個地洞，可到達一個放着時鐘及紅色箱的地區。

到巫師塔內和巫師談過後，草原上會出現一名魔女，各位可利用從上掉下的鐵塊擊倒她。

巫師塔內的桌上放着金蘿蔔一枚，跳起才會發現。

魔女身上除了跌出一枚金蘿蔔外，還會掉下一份會飛的魔法書，無論如何也要將它追到手。

這水壩上的水雖不會溺死賓尼，但水流仍會對移動造成一定的影響。

將魔法書取到手後回到巫師塔，巫師便會教賓尼「超級跳」的魔法。

由於這時賓尼仍未擁有「音樂」及「風扇」這兩種技能，因此有部份地方是未能前往的，只有暫時離開了。

攻擊這些巨男的方法和之前的差不多，同樣在擊倒他們後會各得一條鎖匙。

離開這熔岩地區時的鐵板會移動得特別快，跳的時候要有心理準備。

利用移動鐵板取得金蘿蔔時，可參考附圖來看清楚它們的移動路線。



這城牆的最後一段會突然斷了一節，不小心掉了下去的話便前功盡廢了。

途中的大鐵球會不斷在兩邊牆邊反彈滾過來，而噴火龍則會每隔一段時間噴火，燒中時會彈得很高，小心不要給掉了下去。

這裏會遇上不斷向你射魔法的魔女，但只要按擊令吊橋掉下便可收拾她。

來到圖中的位置時必須在接近圖中所示的位置起跳，否則是會掉下去的。

RAMPARTS初期是一個很長但道具不多的地區，總之看起地上有機關時按下去就是了。

TO BE CONTINUE……

撰文者：山寺良牙

VANDAL HEARTS II ヴァンダルハーツ
～天上之門～

PS
製造商：KONAMI
價格：375港圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：2 Blocks／Save
SLG／MEM

特別版圖1：王后之淚 (Queen's Tear)

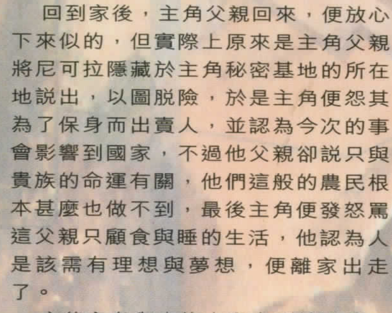
出現條件：於第六版圖取得秘密地圖12

寶箱：高藥草「ハイハーブ」(17、3／15、8／4、5／4、9／10、4)／Grave「グレイヴ」(9、8)／暴力棍「ゲバぼー」(12、13)



『敵人只有兩隻，三對二較易應付，唯一最大問題就是版面內路窄，難面會遇上迎頭而來的場面，在角位擊倒第一隻後，便得小心不要擊倒第二隻，此時便一邊引他追來攻擊，一邊以「遊花園」的方式，將寶箱逐個開啟，將所有寶箱開啟後才將最後擊倒他，是比較容易取得Perfect的一版。』





回到家後，主角父親回來，便放心下來似的，但實際上原來是主角父親將尼可拉隱藏於主角秘密基地的所在地說出，以圖脫險，於是主角便怨其為了保身而出賣人，並認為今次的事會影響到國家，不過他父親卻說只與貴族的命運有關，他們這般的農民根本甚麼也做不到，最後主角便發怒罵這父親只顧食與睡的生活，他認為人是該需有理想與夢想，便離家出走了。

之後主角與古拉本和由利談過後，決定要一人潛入大屋救出尼可拉，不過其後古拉本和由利也說跟著去，而且不以正面進攻，經過大屋的排水溝潛入。在村中打點過後，便前往領主大屋處。





進入排水溝後，便發覺該處有些很大的老鼠，由利想這些該是為了防止敵人入侵而用魔法變大的，不過領主屋內該沒有能使用這種法術的魔道師，接下戰鬥便開始。

第七版圖：領主拜輪官邸 (領主バイロンの屋敷)

寶箱：Cut Lathe「カットラス」(14、28)／Hull Bulldog「ハルバルト」(15、5)

『敵人本身攻擊力一般，但最大問題是他們攻擊後一定會令人中毒，而且又會使用回復體力的「應急處置」，所以要小心行事並且集中火力擊倒牠們；此外，由於在遠處還有另一個寶箱，最好是打剩一隻





老鼠，然後以引開牠的方式，讓自軍取得上方的寶箱後才回去集中攻擊牠。』

戰鬥過後，古拉本和由利問主角現在是否繼續前進，因為根本不知以後還否有其他陷阱，而且現在的裝備亦好像不夠似的，於是便出現選擇。玩者可以選繼續前進(このまま進む)，又或者暫時徹退(いったん戻る)，當然是建議暫時徹退補竟裝備後再戰，『緊記一定要記錄遊戲進度』反正故事又不會改變的。

再次回到排水溝，發覺再次有巨老鼠大批出現，為了不要阻延行動時間及令敵方發覺有異狀，於是古拉本便建議他與由利留下對付敵人，主角則潛入屋內，之後主角囑付他們太危險時要逃走後，便一人潛入屋內。

其後鏡頭轉至屋內，拜輪正在抱怨騎士團們受了幫忙連一句謝也不說時，哥達魯走來，並假說他在執拾可士摩的房間時，找到一份機密文書，打輪看過後，哥達魯便說若信中內容是真實的話，可以令拜輪升官發財，並說當升官時要說他的功勞。

接下場景轉回主角方，他潛入屋後，在某房間聽到聲音，於是便進行偷聽，原來尼可拉與騎士團團長也可寶(ヤコブ)是拍擋關係的，從他們的談話內容得知，尼可拉曾偷偷的潛入國，



並且想刺殺王太后，可是事敗失去有用的手下之餘更令他受傷，至於今次則是希望與樞機卿連絡，徵求有關出兵之事。

主角聽過後心感驚訝，竟然尼可拉就是冷血騎士團的首腦，就在此時騎士團的副官來到，發現了主角，於是便動員捉主角，後來也可寶和尼可拉出來並且認出主角，之後尼可拉問主角為何在此處，於是便答是為救他而來，原想叫放了主角的，不過也可寶說主角偷聽了他們的事，若被他人所知的話，尼可拉和樞機卿的立場便會很危險，最後決定將主角關進牢中。

關在牢中的主角角了一會後，尼可拉來到，並說向守門的人用了催眠魔法，叫主角快些逃走，這時主角借機問他為何與騎士團是一伙，他回答因為王太后與樞機卿的共同統治制度很差，特別是近一年，王太后強行與Zola Alukainion二重帝國進行有利的外交政策而令到兩者之間產生分裂。此時主角打斷話題，並說不是想聽這些，而是想知尼可拉為何作侵食此國的王太后與樞機卿的手下，還說這並不是救國，不過他解釋這只是逼不得已，原因是可士摩不肯幫助之下才這樣做。



其後他走了以後，主角便開始埋怨自己究竟來的目的，根本就不是想聽到這些事，就在此刻主角突然想起雅迪露，是要帶她離開大人的污濁世界，於是便逃離牢房，去找尋雅迪露房間的所在地。

最後在一個大廳內找到雅迪露，不過她是昏迷中，主角正想走近之時，哥達魯突然現身，並且變出受控制的可士摩出來要對付主角，於是戰鬥亦隨即開始。





第八版圖：領主官邸大廳（領主バイロンの館）

隱藏道具：藥草「ハーブ」(4、9)

『本版面是一對一戰鬥，而且亦是一場無奈的戰事，被操縱的可士摩是不會移動的，不過其擁有的魔法攻擊範圍卻是整個房間，雖然看似無法逃避，但實際上只要主角「每回合也移動至別處」的話，他根本就無法攻擊到主角，反而還可以讓主角步步進逼，繼而反擊。』



最終將可士摩擊倒，並且回復了本來意志，不過亦被主角打至重傷，更一命嗚呼。此時雅迪露亦醒來，看到祖父被殺，而主角亦同時在場，於是便誤認了主角是殺人兇手，明知可士摩對主角十分寵愛，竟做出這樣的事，更硬說是主角本身有這樣的計劃才與她這麼和好，還說主角這般的人果然是下賤的犯罪者，在這情況下想解釋也解釋不了，此時聽到外面兵士衝來的聲音，在這慌忙的時候，主角冷靜下來想下一步的行動，聽過一輪後主角決定要破窗跳入水中，不過可能以後也沒機會向雅迪露表明事實真相，而主角本身想闖出一條新路，絕不能就此便被殺，其後屋內兵士來到，主角向雅迪露說總有一天會回來補償後，便從破窗而逃了。





最後主角問自己，他做出這樣的行動，是否一直在逃避世間上所有事呢？不過有一件事是肯定的，就是主角已殺了人。數日後，雅迪露終於離開並前往王都，最後沒有人來帶她逃出去，其後她便決定要靠自己，要令自己變得更強，反正不能打破貴族這個宿命，她便要成為一位更得高望眾的貴族，並且用她的手去扭轉命運。



序章完結



之後於聖歷989年，在之前的王位爭奪戰中的王子的遺子尼可拉，終於在他長久的亡命生活打上終止符，他靠著維露蘭支（ヴェルナンツェ）共和國的後盾，開始向母國勒多蘭展開攻擊，而反對王太后的蘭度拿古樞機卿旗下的軍隊亦同時響應，最後突然被前後夾擊的王太后派人物紛紛到各地逃走，而王都亦僅在一週內被攻陷。在這混亂中，其傀儡王子富蘭滋失蹤，而一直想取回王都的尼可拉亦實現他的夢想，經過戴冠儀式後便成為第46代勒多蘭國王；可是辛苦逃出來的王太后，寄身於勒多蘭的第二王都加多（ガードー），並且密謀要討回篡位者尼可拉的仇，於是便繼續向二重帝國求援，並且將富蘭滋的妹米尼亞（ミネア）公主許配給二重帝國的第三王子古利哥尼（グレゴリ），其後再大舉出兵，自此之後勒多蘭國招致自開國以來最麻煩的異常事態，8年的內亂時代。





之後在聖歷996年某日，在一列東勒多蘭的軍用列車上，一位商人般的人偷偷的故意坐上了軍用列車，並且到外面遇軍人們交談，當中提及到一個名叫「紅狼」的盜賊團，他們只攻擊軍人，而且是不分任何一方也會攻擊，就談到中段時，列車突然急剎，原來紅狼出現，而首領就是主角，要他們放下物資的話便不會傷害任何人，不過軍人們當然不會這麼簡單，而商人般的人亦表露他付身份，於是戰鬥立刻開始。

第九版圖：鐵路（鉄道路）

寶箱：Hull Bulldog「ハルバルト」(4、53)

隱藏道具：Fire Ring「ファイアリング」(4、35)



『從本版面開始，敵我雙方數目將會有差別，特別是本版，敵人將會夾在我方中間；亦由於勢力不平行的關係，很多時要以一敵眾，所以最好能盡量記到敵人的行動先後次序，並且預測(估)他們的下一步行動，計劃好的話，可以在敵人未攻來前先反擊。』

戰鬥後，眾人覺得這是個陷阱，於是布蘭多（ブランド）便指責巴古（パイク）為何在上車時沒發覺是陷阱，主角阻止他們後便查看車上有否寶物，其後在車上只找到兩位囚犯，但他們卻是西勒多蘭的著名軍人本蘭多（ブラート）和他的部下莉拉（リラ），其後本蘭多要求讓他們雇用主角，任務是帶他們到加斯他砦（ガスタ）報酬是100000G，主角考慮過後便決定答應，於是便前往下一個目的地哈古沙魯村。



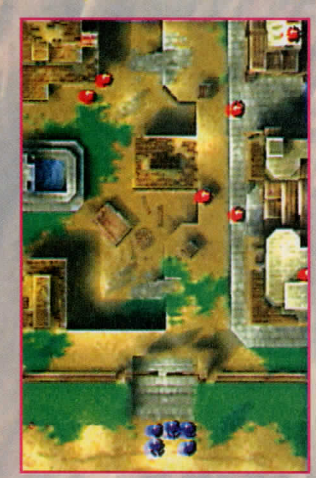
在該處的酒吧聽過一輪情報後，便發覺外面很吵似的，於是便到外面看看，發覺有個小村正被強盜襲擊，搶得就搶、殺得就殺、姦得就姦，本蘭多和莉拉看不上眼便立刻出手，主角為了不讓他們出事而沒了報酬，逼於無奈下只好出手。



第十版圖：哈古沙魯村（ハクサル村）

寶箱：Cut Lathe「カットラス」(4、24)／Grape「グレイブ」(16、24)

隱藏道具：頭盔「バンダナ」(15、17)／Byroad Mat「ビロードマント」(7、13)





『相信本版最為頭痛的，就是版面左上角的兩個魔導師，他會使用攻擊魔法，而且威力不也少，真只可說避得就避，不過同時亦得處理右方的敵人，還是最好先應付右方的敵人後，才再次主攻下方的魔導師；除非自軍在村中先購入數件可飛行的盔甲「翼」裝備他們後，便可先去攻擊魔導師們。』





戰鬥開始前，便得知盜賊的首領多古肋（ドグラ）逃入民家中，於是便衝進去，在該處看到他脅持一小孩，後來從對話中得知原來多古肋以前是本蘭多的部下，不過在某次事件中令他受軍隊處分，既然有這樣的機會便借機報復，要本蘭多跪在面前並且要舐他的靴，結果本蘭多為了救小孩而照做，就在此時巴古破窗而入，並向多古肋一刀揮下去，之後他被擊倒，而小孩亦同時獲救。當晚巴古便與其他同伴談及今早發生的事，當然亦因此與莉拉發生爭執，當中亦曾說角有關她們為何變成階下囚之事；之後鏡頭轉至主角，他正在練劍之時，本蘭多出來，主角說在這時代一定要靠自己的手，而他亦同意，不過主角反而叱責他國家變成這樣是他們的作為，事實上本蘭多心中也想完結這時世，無奈他是被操縱的人，無法改變事實，他認為無論是哪一方勝出也不會有和平的日子，之後他便回去了。



翌日主角一行人等繼續前往名斯他砦，途中經過巴他平原，在戰鬥前巴古問莉拉回到砦後幹甚麼，她回答會與伯爵一同並且會合白龍騎士團，就在此時，敵方其中一武將暗殺騎士哥多（ゴドー）出場，並且阻礙去路，於是戰鬥立刻開始。





第十一版圖：巴他平原（バーター平原）

寶箱：啞鈴「おもり」(9、29)

隱藏道具：咱咒之壺「ノロイのつぼ」(1、28)／太陽眼鏡「サングラス」(1、12)／提示卡5「ヒントカード5」(11、13)

『本版的最終目的是擊倒哥多，而且版面可說是分開兩邊，所以先集中攻擊一方的敵人，特別是最好攻擊版面左方有魔導師的一方，然後哥多便會自然地引了過來，此時全軍最好後退，將右方被引過來的敵人擊倒後，才集中火力攻擊哥多，不過由於他移動力高，所以有可能未打完所有敵人之前便已來到，此時該盡量計算好他下一步的行動，然後集中火力攻擊，務求在3 Turn內將他擊倒。』





戰鬥過後，巴古覺得奇怪，剛才出現的該是西勒多蘭的軍人，為何他會攻擊同是西勒多蘭的本蘭多呢？此時主角阻止他再追問，反正主角們只是帶他們回到砦並取得報酬便算，不想關連太多；反而本蘭多說沒關係，於是便說出來，原來他掌握一些可以封印王太后的情報，之前說過富蘭滋失蹤，但最近從敵人口中得知他曾經於東勒多蘭的礦山監獄中看見其蹤影，本蘭多當然是向王太后提出救援作戰提案，但王太后不但不答應，還故意讓他踏進陷阱內，可能王太后是故意將富蘭滋軟禁，然後獨抱大權，而事實上王太后是想將這個國歸納入二重帝國。主角聽過以後認為這根本與他沒關係，反正可能想要他去救王子出來的，而主角根本是想過著現時的生活，其後眾人繼續出發。



之後鏡頭轉到西勒多蘭王都，二重帝國的使者來到，並說新的援助物資和士兵來到支援，可是王太后卻叱責就是只是提供物資而不派精銳部隊來，才弄到戰事拖至這麼久，於是便叫回使者盡快派精銳部隊來，並且讓戰事盡快結束，好讓勒多蘭能與二重帝國結盟，並且對著國王徵求他意見，不過古尼哥里（グレゴリ王）好像沒多聲氣似的，之後國王便說很累，早上的朝見便到此為止。



退朝後，宮中大臣對於王太后這樣對外國使節抱這樣的態度感到不滿，而亦說到這樣的國王真是位無力的人，二人走了以後，原來國王在柱後聽到剛才的談話，國王自己也覺得沒用而氣餒，其後米尼亞里（ミネア王女）王后來到，並說這些並不是國王的錯，而是王太后的錯，並說她是位恐怖的人，是權力的傀儡，富蘭滋在位時，便已時掌權不放的人，到現在更加變本加厲，到最後王后安慰國王，叫他不要理會這些誹謗與中傷的話，雖然這只是政治結婚，但實際上……

之後主角們來到加斯他砦，但發覺此時砦正受到攻擊，於是便出手救援。



第十二版圖：加斯他砦（ガスタ）

寶箱：Ice Ring「アイスリング」(15、12)／Silver Megki「シルバーメッキ」(15、2)

隱藏道具：Speed Shoes「スピードジューズ」(15、2)／Joel「ジュル」(6、27)

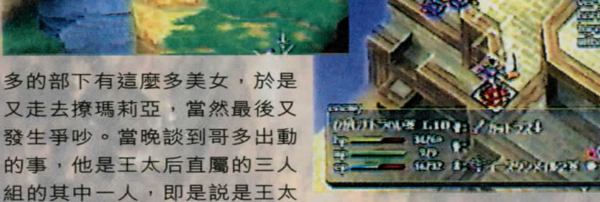


『本版最為麻煩的敵人就是其魔導師，攻擊範圍極大，可以從對面岸攻擊，而且攻擊力高，主角方面的一隊，最好是沿著0位置成一線移動，並且不要互相站得太近，否則他一攻擊時便會連累很多人；此外在砦上的自軍，亦宜向左方移動，並且擊倒從左方而上的一個敵人，將其擊倒後，再與主角隊會合後，戰力便會加大，剩下的敵人亦會比較容易對付。』

最後終於令白龍騎士團的基路天（ギルティ）和瑪莉亞（マリア）脫險，不過其他團員早已身亡，現在只剩下他們二人；至於巴古見本蘭多的部下有這麼多美女，於是又走去撩瑪莉亞，當然最後又發生爭吵。當晚談到哥多出動的事，他是王太后直屬的三人組的其中一人，即是說是王太后想暗殺本蘭多，而將砦的警戒魔法解除，想令他們全滅的也有可能是王太后的主意；之後主角問到他們以後的打算，他們準備救回富蘭滋，並且將所有與外國勢力有關的人一掃而空，否則這個國家便不會有和平的日子，不過若想反擊他們，便需要有大量的人才，其後本蘭多問主角還否再幫他一把，可是主角仍堅持現在的生活，加上今次救回砦的事件他取不到酬勞，於是便決定離開他們了！









離開本蘭多們的主角們回到哈古沙魯村，在酒吧處三人喝悶酒，而主角亦對所發生的事悶悶不樂；其後於酒客中聽到於古米露谷有像盜賊般的敵人出現，而今次所攻擊的更是本蘭多伯爵，於是巴古便向酒客查問狀況，聽說現在情況好像很危險似的，主角該怎辦呢？最後一行人等便前往古米露谷去救助他們，來到谷時，見他們還未被擊倒，於是便加入戰圈。





第十三版圖：古米露谷（クメヌの谷）

寶箱：矮人族之盾「ゴブリンのたて」(18、8)／提示卡6「ヒントカード6」(33、1)

隱藏道具：幸運壺「こううんのつぼ」(33、8)



『本版自軍被兵分兩路之餘，敵人還是駐於崖上攻擊，特別是敵箭手與魔導師同樣在崖上，在地形方面已輸很多，加上敵人數目亦不少，真是要取得不死人而過版真不易；主角隊方面，則可以向山上攻，將該處的敵兵消滅；至於伯爵隊方面，先將崖下的兩敵兵消滅後，便與主角隊會合作攻擊，不過需留意的，就是崖上有弓兵和魔導師，在崖下通過時要小心，最好是計好敵人的攻擊範圍與下一步行動，否則在崖下的伯爵隊會傷亡慘重；小心地通過與主角們會合後，一般來說敵主將桑本（ソーブ）也攻了過來，既然她攻到來的話，便得集中火力攻擊，只要將她擊倒後，亦會完成版面。』



將敵人擊退後，本蘭多感謝主角的幫忙，主角只是說不想別人欠他債或欠人債，還說所有事事成後，要付200000G酬勞，最後亦再次達力協議，雖然巴古覺得似乎太過簡單。之後在簽定時還想聽一件事，就是富蘭滋就算復位，也不一定能治理好國家，特別是他過著長年被幽禁的生活，本蘭多說這基本不可能，若是真的發生的話，便叫主角去斬下他與國王的首級。正式簽定協議後，眾人便決定先潛入東勒多蘭，並且於監獄附近的沙地村（サディ）休息一下，於是便出發。



來到波魯他河，當地的東勒多蘭邊界士兵出來要阻止主角們渡河，於是戰鬥開始。



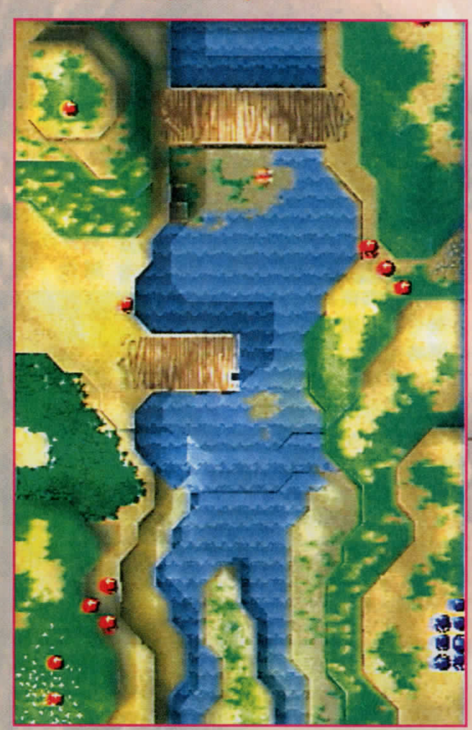
攻略資訊港

第十四版圖：波魯他河（ポルタ川）

寶箱：活生生之棍「イガイガのぼー」(14、29)

隱藏道具：魔法事典「まほうしてん」(14、17)／皮手套「レザーグラブ」(1、1)

『本版敵軍會自動衝過來送死，自軍可不用心急衝過去，反而好好的計算及預測敵人的進攻位置，好好的預備反擊攻勢；反而需注意的就是版面左方裝備有翼的敵人，他們能從旁飛過來，所以要留意他們的移動方向，當他們進入軍自的可攻擊範圍時，便得無不留情的盡快擊倒他們，否則另一批陸上敵人攻到來的話，便會很麻煩，此外本版的任務目的是全員過河，所以就算將敵人全滅，也不會立刻過版的。』



過版後，鏡頭便會轉到王太后的寢室，她叱責暗殺騎士團失敗兩次的事，而他們則報告本蘭多方面帶來一班不常見的傭兵，王太后說他們越境後，行動方面將會有少許不便(因為現出身份的話會不妙)，而且說本蘭多與敵人串通，令加斯他砦被攻陷，將視為賣國賊，於是王太后便叫暗殺騎士團們繼續收集他們的情報及留意其行動，當其中二人走了以後，王太后便問騎士團首領杜姆(ドゥーム)他國準備如何？他回答在這7年間養精蓄銳，只是等待時機而已。



說回主角方面，越過國境後來到哥多平原，在該處遇上一隊教皇使節團正被山賊包圍，此時主角軍亦同時來到，於是便再次與山賊們開戰。



第十五版圖：哥多平原（ゴートヶ原）

寶箱：氣球「ぶうせん」(1、1)



『本版自軍亦會分為兩方，一方是主角隊，另一是教皇使節團，教皇使節團方面亦需由玩者控制，不過需注意，他們雖擁有很高的魔法攻擊力，不過是不能升級的，所以只可用作支援之前。作戰方面，在教皇使節團方面的4隻敵人，最好盡快用廣範圍攻擊魔法將他們擊倒，接下便是支援主角隊；另外需特別留意敵方有一魔導師能使用強力的攻擊魔法Shine Storm，攻擊力高範圍大，一不留神便有很多人中招。』



戰鬥過後使節團長向眾人道謝，此時主角終於認出他就是小時玩伴由利，現在已成了教皇的下屬，此時由利說主角自從那次沒回村後便再沒有下落，以為發生了甚麼事，現在再次相遇便安心了！之後便同行往沙地村。

進村並且談過後，得知由利亦是正前往礦山監獄的，是受到教皇的命令要到該處去查證聖遺物的事，在該處有很多這樣的物品出土，雖然有些是垃圾，但有時也會有珍貴的物品出土，而由利的任務就是去查證這些物品，特別是今次的行動，聽說是與以前聖人直接有關的物品出土。此時由利再問主角們到監獄幹甚麼，當然目的不能直接說出口，於是便他便提出當主角們也是使節團一同往監獄，其實他早已便知當中的一位便是本蘭多伯爵，並且聽到著名武術高人變節的傳言，再者他根本亦知道往監獄的目的，而由利他今次的任務，亦不只單單查定出土文物，他的目的基本與本蘭多差不多，最後雙方均接受了這個條件。



當天黃昏，主角走到鐘樓上看日落，而由利來到，其後二人談到小時的事，主角說由利小時被稱為神童，該會有點大事幹出來，但竟只是過著普通人的生活，其後由利說回主角走了以後他的經歷，不過他最後嘆息不單只是王室，就算是教會內，仍是有權力鬥爭這個事，談過這些無聊苦悶的事後，便準備出發往監獄。



在路上再次遇上山賊，無計可施之下唯有再度一戰。

第十六版圖：巴姆山脈（バーム山脈）

寶箱：鉎「つるはし」(5、14)

隱藏道具：鐵之馬拉卡斯「てつのマラカス」(23、8)

『本版最為頭痛的，相信就是左方山上的箭手與魔導師，特別是魔導師一開始便用中毒攻擊，範圍十分廣，容易令多人同時中招，所以最好在隊中有人是懂用解毒技術，而自軍亦最好先將山上的敵人幹掉，以免令自軍有更一步的傷害，只要將山上的敵人消滅後，餘下的敵人會較易應付。』



終於來到礦山監獄，首先由利與摩可沙（モホーサ）獄長會面，並詢問有關聖遺物的事，不過在此時獄長説有些問題出現，之後由監頭沙姆希（サムヒン）回答，部份詳細內容刪去，説這個礦坑全部共6層，可是鑑於數日前於第5層在工程中發掘了蟻系怪物的巢穴，若不理會的話可能會波及整個礦坑，於是決定封閉第3層礦坑的入口，可是蟻洞只在第5層，為何會封第3層呢？沙姆希所出的答覆是他們太遲應變才弄成這樣。



之後由利提出議案，若是將坑內的怪物消滅後，便能恢復暢通，就在獄長考慮之時，出了一些不舉的言行，可是立刻被監頭制止，於是最終答應讓由利帶來的同伴去消滅怪物們；其後由利將情況逐一説出，於是便讓主角們到礦坑內消滅怪物，而由利則借機在監獄內四處調查，查看有否一些新線索情報之類，於是眾人於獄內的商店購物和在監倉內取得一定情報後，便向第3層礦坑進發。



第十七版圖：礦山監獄地庫第三層（砿山刑務所 地下3階）

寶箱：Thunder Ring「サンダーリング」(15、20)／Byroad Mat「ビロードマント」(9、7)

隱藏道具：秘密地圖11「ひみつのちず11」(13、20)／悟道之書「さとりのしょ」(9、13)



『本版與數版前提過的過河戰的戰法大同小異，敵人又是會自己衝過來送死的，只要計算牠們的行動位置正確的話，分分鐘可以不傷分毫便能過版；不過這些蟻們（非拿著弓箭的）亦有一個共同點，就是只要一攻擊的話，除非是避開，否則自軍一中招的話，便一定會中毒，除了這樣以外，他們沒甚麼大不了的。』



戰鬥過後，本蘭多建議先回地面，再次整裝待發後，便準備向下一層進攻。與此同時，由利在獄中收集情報，從獄中偷聽獄長與監頭的對話中得知，獄長想拿由利來做邪教的祭品，不過實際上是説笑的，不過則得知王子真的在獄中，而且是在一個秘密的房間囚禁著，那之後會怎樣呢？



特別版圖2：增加撕裂者（Jack The Ripper）

出現條件：於第十七版圖取得秘密地圖11

寶箱：Prowl Axe「ポールアクス」(1、38)／矮人族之盾「ゴブリンのたて」(30、38)



『本版基本上會是在一個超大範圍的斜路上作戰，而開始前，玩者可以將部隊配置於版圖上任何一個位置，本人建議全放於版面的最高點，而且是近寶箱的位置，這樣便可一開始便取得寶物；而且位於高的地方，特別是使用弓類和投擲類武器的，其向下攻擊距離會增加接近一半，可以於敵人未到前便先發制人，認真好駛好用。』



TEXT：真．惡魔召喚師 福田FUKUDA
協力：假．惡魔召喚師——MARKS

PERSONA 2罪
ペルソナ2 罪
INNOCENT SIN.

PS 製造商：ATLUS 售價：420港元
發售日：99年6月24日
容量：CD-ROM 記憶：3 BLOCKS
RPG／1人／MEM／對應DUAL SHOCK

秘密謎題＋資料集

攻略流程

(1) 七姊妹學園
以1F→2F→3F→中庭→停車場這個順序來移動，打聽冴子先生的情報，當回應過冴子3條問題後莉莎便會出現。

(2) Sumaru Prison
榮吉發動PERSONA向達哉和莉莎攻擊，此時令二人的PERSONA醒覺起來，隨後更墮進意識與無意識之狹間和菲利明會面，得知PERSONA的種種事情。回復知覺後遭遇到JOKER的事件，展開強制戰鬥。

(3) カメヤ横町
首先在拉麵店和ただし見面，接着進入葛葉偵探事務所找轟所長散播「拉麵店大嬸是退役女間諜」的傳聞，這樣便可在拉麵店取得武器；華小路雅跟着會出現。

(4) 七姊妹學園
停止了的大鐘突然啟動，達哉等人於是四處找尋校長，在中庭會發現校長的銅像會自己走動。在3F校長室舞耶和雪野出現，二人在和惡魔的戰鬥中醒覺了PERSONA力量，並且加入成為同伴。

(5) 七姊妹學園
分別破壞1A、1C、1D、2B、2C、3B、3D課室的時鐘，然後破壞教員室的3個時鐘，接着到校工室取得鐘樓的鎖匙，最後前往鐘樓和校長決鬥。

(6) Peace Diner
到夢崎區的Peace Diner和チカリン會面，得知華小路雅目前的情況。

(7) ZODIAC
為了找杉本算帳，榮吉離開隊伍獨自前往秘密俱樂部去，其他人於是馬上追趕着，只要取得職員室內的面具便可進入秘密俱樂部，這時會發生與杉本之間的戰鬥事件。

(8) 春日山高校
首先前往2F的學生會室和3-1班房去，然後進入地下室就會被關進一個無限循環的防空壕內，這時只要不斷進出防空壕便會發生找尋逃生辦法的事件。跟着往體育館去，學生會長會隨之逃跑，後來在天台終於找回他戰鬥，戰勝後Lady Scorpion與King Leo會出現。

(9) 各個地方
這時可分別到蓮華台、平坂區、夢崎區和情報員交換情報，以便購買各種武器防具。

(10) MUU 大陸
從賭場盡頭的大門可進入一個樓高5層的迷宮，在4F的其中一間房內洽巧遇到外景拍攝。

(11) GIGA MASH
在1F櫃面可先購買5張CD，然後在3F乘電梯往4F再行到5F的電台錄音室，就會發生莉莎被捲入謎之女子組合的事件。

(12) 野外音樂堂
在莉莎暫時離隊的情況下，四人前往青葉區的青葉公園去，穿過公園後便要從工作人員處以10000日圓購買兼職工作證。當進入表演場地時，玩者可選擇幫助莉莎與否，但不論如何最終都要和Prince Taurus決戰，最後更要在限定時間內逃離這裏，只要在其中一間房內的Locker進行調查，便能找到通過事件的必要道具「託宣」。

(13) W Slash
當和桐島英理子會面過後，就會得知下一個目的地便是平坂區。

(14) SMILE 平坂
隊伍會兵分5路去找尋炸彈，分別到3F男廁門前、1F與及B1倉庫和舞耶、莉莎、雪野等人會合，最後在4F女廁發現炸彈，只要解除炸彈便會和ベルフェゴール及イシュキック戰鬥。

(15) GOLD
分別遭遇過1F和2F的陷阱，在3F的男性職員室可找到計時炸彈及另一個託宣，最後返回1F拳擊室會有事件發生。

(16) 空之科學館
在2F、3F和4F每層均有兩處需要拯救小孩子逃離火場，而在3F的中央走廊則會發生營救イシュキック的事件，隨後便往

屋頂駕駛氣球飛船逃走。跟着飛船因火勢而要緊急着陸，這時King Leo會再次出現並發生戰鬥，最後飛船會墜落在沙灘上。

(17) 葛葉偵探事務所

Ideal先生把Last Battlion之事告訴眾人，這時當向她索取過情報後便可獲得イン·ラケチ，並得知下一個目的地就是アラヤ神社。

(18) アラヤ神社

莉莎回想起年幼時有關少女幽靈的事，隨即借助菲利明的力量來進入岩戶山。

(19) 岩戶山

在山內鏡之泉可看到過去的各種回憶，最後在盡頭和影子舞耶戰鬥。

(20) 蝸牛山

玩者可選擇正面突破或是從側面繞過去，在將近到達カラコル時要和聖槍騎士團的3名成員戰鬥，而當進入カラコル之後在B4會遇到另外4名聖槍騎士團，後來更會發生雪野對影子雪野的戰鬥。行到B6經過時圓環之間便會和JOKER戰鬥，戰勝後再要和ANGEL JOKER交戰，最終各人會從菲利明處取得新的PERSONA。

(21) 四大神殿

以下四個神殿的攻略無需特定次序，不過敵人則會越來越強。

(22) 寶瓶宮神殿

位於平坂區的寶瓶宮神殿，在寶瓶宮之間和聖槍騎士團的3名成員決鬥後，可獲得風之骷髏頭。

(23) 天蠍宮神殿

位於夢崎區的天蠍宮神殿，在天蠍宮之間和影子榮吉決鬥後，可獲得水之骷髏頭。

(24) 獅子宮神殿

位於青葉區的獅子宮神殿，在獅子宮之間和影子達哉決鬥後，可獲得火之骷髏頭。

(25) 金牛宮神殿

位於港南區的金牛宮神殿，在金牛宮之間和影子莉莎決鬥後，可獲得土之骷髏頭。

(26) 七姊妹學園

先在1A、2C和3B班房與反谷校長和牙子老師會面，接着從中庭的鳴羅門石進入シバルバー，經過一輪複雜的迷宮在B8要和最後4台聖槍騎士團決鬥。

(27) 最終決戰

PERSONA 歸還寶物表

MAGICIAN

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
54	イシス	メギドラカード
49	マナナン	斬り返しの劍
41	アベノセイメイ	アギダインカード
31	アグリッパ	マハラギオンカード
16	テング	マハガルカード

PRIESTESS

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
64	ラクシュミ	アヴァターラ
55	ハトホル	バトラカード
51	イザナミ	犠牲のカード
43	パールヴァティ	ヒットポイントソース
34	シフ	テトラジャカード
27	テンセンニャンニャン	メディラマカード

EMPRESS

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
72	ガイア	神光のカード
61	カーリー	疾風のカード
44	ドゥルガー	生首のネックレス
36	セイオウボ	仙桃
24	ネメシス	リベンジ·リーク
15	アリアンフロッド	シルバーウィール
5	ヴェスタ	ALLインセンス

EMPEROR

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
86	ヴィシュヌ	ソーマ×10
55	オーディン	ドラウプニル
50	インドラ	ソーマ×3
45	フラカン	犠牲のカード
37	バール	リカームカード
28	マルドゥーク	アジリティソース
9	アガートラーム	クラウ·ソラス

HIEROPHANT

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
67	ブラフマー	烈火のカード
59	ヴァルナ	アギダインカード
53	ミスラ	マハラギオンカード
38	ヤマ	マハアクエスカード
29	シャカ	リカームカード
23	ウマヤドノオウジ	LUCカード
15	ゲンジョウ	スートラ

LOVERS

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
57	ヴィーナス	祝福のカード
42	ヴィヴィアン	アロンダイト
32	エロス・改	ディアラマカード
26	ジャックランタン	ランタンマント
18	ジャックフロスト	ヒーホーキャップ
11	ロビングッドフェロー	マハマグナカード
2	ピクシー	SPインセンス
1	エロス	ソルヴィングオーブ

CHARIOT

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
85	シヴァ	サード・アイ
60	マハーカーラ	打出の小槌
50	アレス	アレスの具足
43	スサノオ	天上の兜
38	セイテンタイセイ	靈岩の具足
27	タラニス	光輝の兜
15	ミノタウロス	牛鬼の角

STRENGTH

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
56	ヴリトラ	ストームブルーム
43	タクシャカ	バトルナーガ
29	クエレブレ	キング・ファルコン
21	オトヒメ	タキオンケース
12	リュウメ	STRカード

HERMIT

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
56	キニチ・アハウ	犠牲のカード
40	ゲンブ	ヒランヤ
33	ビャッコ	陣の背水×2
28	グリンブルスティ	ノアトウン
22	テンホウゲンスイ	ブタのしっぽ
14	ネコマタ	ニャーゴクロー

FORTUNE

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
70	フェンリル	核爆のカード
66	スクルド	灼熱のカード
65	ヴェルザンディ	重圧のカード
64	ウルズ	祝福のカード
57	クロノス	激震のカード
51	ケルベロス	全快のカード
42	ヘルメス	タラリア

JUSTICE

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
74	パラスアテナ	FREE TAROT×99
63	ビシャモンテン	毘沙門の鎧
55	スカンダ	マキシテンペスト
44	グンダリミョウオウ	メギドラカード
35	ナタ	那吒乾坤圈
25	マルス	ストレングスソース

HANGEDMAN

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
57	アドラメルク	疾風のカード
41	バルバトス	ブリンバカード
25	カバンダ	FREE TAROT×10
17	シャックス	HPインセンス

DEATH

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
74	モト	核爆のカード
57	ハーデス	激流のカード
47	カロン	万波のカード
44	アンクウ	TECカード
32	ラダマンティス・改	TECカード
22	ヘル	TECカード
1	ラダマンティス	TECインセンス

TEMPERANCE

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
59	スザク	烈火のカード
54	フェニックス	エターナル・ソウル
37	スチュパリデス	グライバカード
19	フィアラル	デビルカポーテ
5	ハーピー	FREE TAROT×5

DEVIL

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
99	ルシファー	万魔の銃
58	ベルゼブブ	告発者の日記
39	スルト	タルカジャカード
2	ポルターガイスト	AGIインセンス

TOWER

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
68	セト	激雷のカード
50	セケル	ALLインセンス
42	アエーシェマ	バルザックカード
36	ロキ	ALLカード
27	カナロア	リボドゥカン

STAR

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
66	ハヌマーン	万波のカード
60	ヴァルキリー	激震のカード
38	ヘーニル	ラクカジャカード
30	ケンレンタイショウ	ALLカード
21	ガンダルヴァ	FREE TAROT×10
18	イーリス	メディアカード
15	キンナラ	開扉のカード

MOON

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
73	ナンナル	祝福のカード
62	ツクヨミ	ウルの月
51	アルテミス	犠牲のカード
47	サキュバス	マリンカリンカード
31	マイア・改	VITカード
22	バリカー	マハガルカード
3	マイア	VITインセンス

SUN

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
65	ヴィローシャナ	灼熱のカード
53	アポロ	ゴールデンピュレット
46	イルダーナ	魔弾タスラム
39	ヘイムダル	ブルトガング
33	ヴォルカヌス・改	マハラギオンカード
20	キニチ・カクモ	力鏡のカード
13	スーリヤ	マハラギカード
1	ヴォルカヌス	STRインセンス

JUDGEMENT

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
96	サタン	弘誓の鎧
83	ミカエル	明けの明星
69	アムルタート	極寒のカード
53	ソロネ	メディラマカード
48	アールマティ	メギドラカード
43	メルキセデク	メパトラカード
29	プリンシパリティ	ディスガイズグッズ
18	エンジェル	クリーンソルト
7	ファレグ	ディアカード×2

WORLD

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
62	ウロボロス	激流のカード
58	セイリュウ	疾風のカード
54	ムチャリンダ	菩提樹の守り
46	フナブ・ク	エネルギーフィールド
38	ニヨルド	メパトラカード
31	デメテール	力鏡のカード

FOOL

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
60	フウマコタロウ	テクニックソース
45	トビカトウ	風魔の術書
30	テンジクトクベイ	フリーキャッチ
15	サルトビサスケ	逃げるがカチンコ

ROD

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
40	ケツアルカトル	マハラギオンカード
25	ナンキョクロウジン	マハラギオンカード
10	ホテイ	ALLカード

CUP

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
60	ダグダ	激震のカード
45	バッカス	バッカスドリンコ
30	ガラハド	ALLインセンス

SWORD

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
70	フツノミタマ	布都御魂劍
55	アーサー	エクスカリバー
40	クー・フーリン	カラドボルグ

PENTACLE

Lv.	PERSONA名稱	歸還道具
50	サラスヴァティ	ヒランヤ
35	エビス	マグダインカード
20	フクロクジュ	ALLカード

賭場換領道具表

道具名稱	代幣數目	效果說明
水蓮の花弁	15000	召喚ラクシュミ(PRIESTESS)必需之咭片
武將の駒	14000	召喚ビシャモンテン(JUSTICE)必需之咭片
ヒヒイロカネの具足	13000	防＋34，魔防＋25
ミラクルオブジェクト	12000	LUC＋12
ステュクス	10000	召喚カロン(DEATH)必需之咭片
ラッキーソース	10000	升級獎勵時LUC＋1
バイタリティソース	10000	升級獎勵時VIT＋1
メビウスリング	8000	攻擊力70，VIT＋6
陣の背水	8000	我方一人「瀕死」回復兼HP少量回復
全快のカード	3000	PERSONA所持魔法追加ディアラハン
マハラギオンカード	3000	PERSONA所持魔法追加マハラギオン
マハアクエスカード	3000	PERSONA所持魔法追加マハアクエス
マハガルーラカード	3000	PERSONA所持魔法追加マハガルーラ
マハマグナスカード	3000	PERSONA所持魔法追加マハマグナス
ソルウィングオーブ	3000	檢索未知的合體魔法
リカームカード	3000	PERSONA所持魔法追加リカーム
メディアカード	2500	PERSONA所持魔法追加メディア
ディアカード	2000	PERSONA所持魔法追加ディア
アギカード	2000	PERSONA所持魔法追加アギ
アクアカード	2000	PERSONA所持魔法追加アクア
ガルカード	2000	PERSONA所持魔法追加ガル
マグナカード	2000	PERSONA所持魔法追加マグナ
ディスガイズグッズ	1000	一定距離內惡魔出現率下降
マッスルドリンコ	500	我方一人最大HP增加20%兼全回復

道具一覽表

註：※是使用後不會消失的道具

道具名稱	效果
STRインセンス	我方一人STR增加2
VITインセンス	我方一人VIT增加2
TECインセンス	我方一人TEC增加2
AGIインセンス	我方一人AGI增加2
LUCインセンス	我方一人LUC增加2
HPインセンス	我方一人最大HP增加10
SPインセンス	我方一人最大SP增加10
ALLインセンス	我方一人全部能力增加2
打出の小槌	我方一人全部能力增加3
クリーンソルト	等級較低的敵人不會出現
ディスガイズグッズ	一定距離內惡魔出現率下降
デビルカポーテ	一定距離內惡魔出現率上升
解毒劑	我方一人「猛毒」回復
鎮靜劑	我方一人「狂暴」回復
バッチリG	我方一人「睡眠」「幻影」回復
大幣	我方一人「憑依」回復
ミラクルソーダ	我方一人「猛毒」「狂暴」「睡眠」「幻影」回復
ソーマ	我方全體HP、SP、異常狀態完全回復
マッスルドリンコ	我方一人最大HP增加20%兼全回復
バッカスドリンコ	我方一人最大HP增加20%兼全回復※
スピリットリブ	以50%確率回復聖槍之效果※
エターナル・ソウル	使用者「瀕死」，我方全體「瀕死」復活※
傷藥	我方一人回復30 HP
四次元消しゴム	我方一人回復30 HP※
ガラガラドリンク	我方一人回復200 HP
仙桃	我方一人回復200 HP※
宝玉	我方一人HP完全回復
チューンソウル	我方一人回復100 SP
御卵	我方一人回復400 SP
ヒランヤ	我方一人回復HP及SP最大值25%
地返しの玉	我方一人「瀕死」回復兼HP少量回復
フィジカルガード	一回合內我方一人物理攻擊反彈
マジカルガード	一回合內我方一人魔法攻擊反彈
フィジカルアブソーブ	一回合內我方一人物理攻擊吸收
マジカルアブソーブ	一回合內我方一人魔法攻擊吸收
開扉の実	除部份敵人外必定能逃離戰鬥
逃げるがカチンコ	除部份敵人外必定能逃離戰鬥※
銀のマニシャ	我方全體一人一次預防「神聖」「黑暗」相性攻擊
反魂香	我方一人「瀕死」回復兼HP完全回復
崖の縁粉末	使用者「瀕死」，我方全體「瀕死」復活
陣の背水	我方一人「瀕死」回復兼HP少量回復※
音樂CD「1」	利用舞耶家中唱機便可選聽；共有廿多隻
懸賞マガジン	應募獎品用

傳聞內容

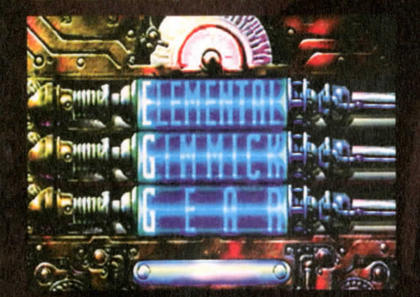
以下是各種會在遊戲中出現的傳聞，絕大部份都需要經由葛葉偵探事務所代為散播，藉以將之現實化。

傳聞名稱	傳聞內容及提供者
珍貴的隱藏CD	可在GIGA MASH購買特別的音樂CD，只要在完成遊戲前向廢工場2F的警備員交談便可
凄慘，陳年偶像幽靈再現	到青葉公園會遇到幽靈，只要在公園爆炸前到拉麵店找一名偶像迷戀者便可
サキュバス可使用超メギド	和契約中的惡魔交談，只要已召喚了該惡魔或它為敵人角色便可
アンクウ可使用ハイパージオンガ	和契約中的惡魔交談，只要已召喚了該惡魔或它為敵人角色便可
バルバドス可使用グレイトマグナス	和契約中的惡魔交談，只要已召喚了該惡魔或它為敵人角色便可
カナロア可使用ワンダフルアクエス	和契約中的惡魔交談，只要已召喚了該惡魔或它為敵人角色便可
デメテール可使用ウルトラフレイラ	和契約中的惡魔交談，只要已召喚了該惡魔或它為敵人角色便可
スチュパリデス可使用デンジャラスガルーラ	和契約中的惡魔交談，只要已召喚了該惡魔或它為敵人角色便可
ジャックフロスト可使用アトミックブフーラ	和契約中的惡魔交談，只要已召喚了該惡魔或它為敵人角色便可
ジャックランタン可使用ダイナミックアギラオ	和契約中的惡魔交談，只要已召喚了該惡魔或它為敵人角色便可
可和花朵們談話	在青葉公園可和花朵交談，只要在公園爆炸前和公園附近的老伯談話便可
奇怪，花子妹妹出現！	在通過七姊妹學園的事件前，和2B班房的學生談話
衝擊，怪異妹妹出現！	在通過春日山高校的事件前，和3F走廊的學生談話
衣櫃婆婆	在警署仍未被燒毀之前，只要和警署內的小孩不斷交談便可
恐怖，咀呪的士現身！	它會在廢工場內出現，只要聽取Peace Diner內冬子的情報便可
恐怖的口罩出現	當到達岩戶山時，只要和前方的老人談話即可
那件事	只要和青葉區珠閒留TV的工作人員交談，就會得知廢工場「那件事」之傳聞
彈床老頭出現！	在蝸牛山山腳和一名遠足者談話，就會知道有關彈床老頭的事
ZODIAC二樓的怪異	只要和ZODIAC 1F的店員談話，就會獲得2F因地形大小與否而改變出現道具數目的傳聞
傳說武器在拉麵店	當達成特定條件後，當和惡魔交談就會打聽到拉麵店有傳說結他的消息，這是只要在和麵店大嬸交談後往事務所散播傳聞即可。另外，當從惡魔處打聽到クールドリュンヌ有傳說鎗械出售時，只要在和該店老闆交談後往事務所散播傳聞即可
傳說武器的屬性	當取得傳說武器後，便在裝備着傳說武器的狀態下打聽傳聞，這樣就會聽到連同火、水、風、大地四種屬性合共6種的武器屬性，接着再和契約了的惡魔相遇便能利用這些傳聞來改變武器的屬性
傳說的…	在故事終盤，當分別獲得傳說結他及傳說鎗械的情報後，只要到神社去就能從隱藏的小孩子處獲得傳說之花的情報
傳說的最強武器	玩者可從契約了的惡魔モー・ショボー處打聽日本刀レーヴァテイン，與及グサファン處打聽鎗械メギドファイア的情報

BY：旅人・非洲

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

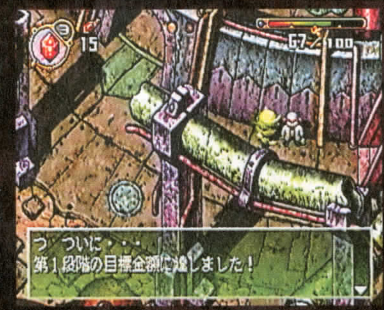
DC
製造商：HUDSON
容量：CD-ROM 發售日：發售中
售價：5800日圓 記憶：6 BLOCK
MEM/ARPG



在EAST QUOIN中玩者可以玩到不少的MINI GAME，而玩這些MINI GAME是有着數的，現在筆者便為大家介紹一下遊戲中出現的MINI GAME及其它特別的地方吧！

LUCKLE LEISURE LAND

玩者在EAST QUION的右上方，會發現一個人會不斷向你索錢的，當玩者給了600G之後，便可以進入LUCKLE LEISURE LAND了，玩到E.G.G. TRIAL及E.G.G. RACE這兩個MINI GAME了。這兩個MINI GAME都分為3個階段，在開始時付了600G之後，便是第一階段的MINI GAME；第二階段便是在打倒了MRTAL GOLEM，並付上1200G後；在跟OMEGA對話後，再付上2500G便可以到達第三階段。



E.G.G. TRIAL

在E.G.G. TRIAL中玩者要利用各種的基本動作，來通過房間，而在進期間玩者是可以得到一些分數的，在達到了指定的分數之後，便可以得到一些珍貴的道具，而這MINI GAME中分為3個COURSE

COURSE 1	
取得分數	獎品
0~349	NO
350~399	50G
400	449　150G
450 above	HALF CARD T（以半價進行以後的MINI GAME）或300G
COURSE 2	
0~399	NO
400~449	100G
450~499	200G
500 above	400G
COURSE 3	
0~299	NO
300~349	150G
350~399	300G
400 above	ENERGY TANK或500G

以及將4300G的參賽費全數退回



E.G.G. RACE

在不同的賽道上跟其他的6部E.G.G.進行障礙賽，在賽道上會有一些加速點及陷阱，而得分主要是靠餘下的時間，再加上其他的雜項。

COURSE 1	
取得分數	獎品
0~349	NO
350~399	50G
400	449　150G
450 above	HALF CARD T或300G
COURSE 2	
0~199	NO
200~249	100G
250~299	200G
300 above	400G
COURSE 3	
0~249	NO
250~299	150G
300~349	300G
350 above	SUB TANK或500G

HARRY & MARTHA

在研究所右邊的建築物內，有一對失散了的母子，玩者要替母親MARTHA，找回她的兒子HARRY。在完成了以下的4個PUZZLE1之後玩者便可以得到一枚DEFENSIVE CAPSULE。

PUZZLE 1
出現條件　遊戲開始後
很簡單，玩者只須將最左邊的石柱推到下方，再破壞中央的石柱，然後利用SPIN破獲右上方的牆便可的了。

PUZZLE 2
出現條件　在打倒了METAL GOLEM後
玩者必先要有SKILL ROM LEVEL.1的技術才可以破解這一個PUZZLE，先將石柱推開，接着便擲開在上方的兩塊石頭，最後使用WIRE ARM越過對面便完成。

PUZZLE 3
出現條件　在打倒了METAL GOLEM後
將石柱推到盡頭後，便到下方利用WIRE ARM越過對面，接着便可以向着HARRY那邊走。

PUZZLE 4
出現條件　得到了PLASMA STONE後
將最初遇到的石柱拉到左邊，之後再將其他的石柱向下拉便可以完成這一個PUZZLE的了。



原子生命體METAMO

METAMO這有趣的生物可以在世界各地中找到，玩者有得到了它的幼體之後，便可以到EAST QUION的LUCKLE LAND內的房間中，把它放進上方的容器內，當容器出現紅光的時候，便可以利用手上的ELEMENT來餵飼它，而每一次亮起不同顏色的燈時，玩者便要給予相對顏色的ELEMENT。這樣METAMO便會成長的了，在它成長了後，玩者便可以從它身上得到一些ITEM。

在跟METAMO對話時，有時是可以有抽選機會的，第一次抽選有可能會吐出一些ITEM給玩者，而第二次多數會是一些回復或是陷阱。



■本來很可愛的METAMO在成長了之後便變得很「[illegible]」

	出現時間	出現場所	給予ELEMENT數	成長後可得的道具
紅色METAMO	在霧之塔1F入口付款之後	FOG EDGE南・岸邊	50個RED ELEMENT	ATTACK CAPSULE
綠色METAMO	紅色METAMO成長後	FOG EDGE北・山洞	50個GREEN ELEMENT	ENERGY TANK
藍色METAMO	綠色METAMO成長後	在BOSS－JOINTER下方的房間50個	BLUE ELEMENT	DEFENSIVE CAPSULE
黃色METAMO	藍色METAMO成長後	霧之塔下方的水道之山洞內50個	YELLOW ELEMENT	MIND CAPSULE

JUSTICE HORN

在EAST QUION南方的出口旁，便是LUCKLE的家，玩者只要攻擊它門外的機體，他便會走出來挑戰玩者。在100連勝之後，便可以得到一份神秘禮物。JUSTICE HORN是會隨着遊戲而逐漸增強，一共分為4個LEVEL，而它是不會受冰系攻擊的影響。



LEVEL 1

出現期間　　LUCKLE出現~打倒METAL GOLEM

這段時間內的JUSTICE HORN的能力是很低的，要100連勝的話，這是最佳的時間，玩者只要站着待它來攻擊你，在它攻擊前一刻你便攻擊它，在10次攻擊之後便可以收拾它的了。要提高效率最好便先令攻擊力升到LEVEL 2。

LEVEL 2

出現期間　　打倒METAL GOLEM後~得到PLASMA

JUSTICE HORN的性能已提高了不少，最難對付的便是其火炎發射攻擊，玩者應該走到近角的位置，待它攻擊完之後便繞到它的後方，慢慢攻擊它便可以的了。

LEVEL 3

出現期間　　得到PLASMA後~火箭發射

現在的JUSTICE HORN跟LV.2的時候差不多，但是其EP便增加了不少，攻擊模式方面，玩者可以用回於LV.2使用的方法來對付它，其實它只不過是一部強化了的MAXIUM吧!

LEVEL 4

出現期間　　火箭發射後~ENDING

JUSTICE HORN的最強型態，EP十分高，本來以為很強的DOUBLE MISSILE，因為可以擋得到，所以也算不上是什麼，但它的近身攻擊便不是説笑了，強得十分厲害。玩者最好便是趁它使用DOUBLE MISSILE時的空隙來攻擊它，這是最安全的戰法了。

＃在「100連勝」之後，玩者便可以得到ECOSPINNER，得到了這道具之後，在使用SPIN DASH的時候減少EP的消耗，是十分珍貴的道具。

■想得到ECOSPINNER要有一定的根性…

OLD CLAY'S QUIZ

於EAST QUION最右下方的建築物的2樓中，有一位叫CLAY的老伯伯，他會問玩者一些問題，當你答對了一定次數及一定數目的問題之後，他便會送你一些道具，玩者全部答對了3次便可得到DEFENSIVE CAPSULE；5次便可得一枚ATTCAK CAPSULE；10之的話便可再得一枚DEFENSIVE CAPSULE。現在便於下面登出問題及正確答案吧！



問題	答案
1.ばあさんは嫁に來た時いくつじゃった?	18歳
2. ばあさんの苦手な家事は?	料理
3. ワシらの子供は全部で何人じゃ?	5人
4. ワシはどんな笑い方おした?	うひゃひゃひゃひゃひゃ!
5. ワシのE.G.G.は何色じゃった?	黑
6. ワシが乘っておったものは?	E.G.G.
7. スターのアダ名は何じゃった?	青の稻妻
8. ワシのライバルの名前は? ホッジ	
9. リリナは何歳かのぅ?	5歳
10. この頃手紙の來ないのは?	下の息子
11. 三角形の面積は?	底邊×高÷2
12. ワシの話の中に左とうう字は何回出てきた?	3回
13. ワシは何人て旅おしていた?	1人
14. 今の話に出てきた生き物の數は?	155
15. ワシはどこへ旅をしたかね	知らない
16. 關係ないが、北にそびえる塔の名は?	霧の塔
17. ワシは何と呼ばれている?	いきじびき
18. ワシはフォグナに何回入った?	27回
19. ワシの長男の名前は?	フレイ
20. ワシの息子の嫁の名は?	セイラ
21. ジョーンは何の名前じゃ?	犬
22. 挨拶しとったのは	家
23. E.G.G. が食ったのは?	牧草
24. 冗談のない世の中など...	べべべべべべっ!
25. ミック何ガバロ返してくれた?	3ガバロ
26. ラフは何ガバロ借りていった?	2ガバロ
27. ワシの買ったオモチャはいくらじゃ?	7ガバロ
28. ワシは彼女に何をプレゼントした?	花
29. ワシは「ふくちょう」と何回言った?	6回
30. ワシらの隊の人數は?	15人
31. 動けなくなのは全部で何人?	11人
32. 2度目に戻ろうと言った時ワシらは...	胸まで泥まみれ
33. ふつう「覺えがある」と言えは?	腕
34. パイの中身は何じゃったかの?	あんず
35. ワシが食った物の合計は?	181
36. パンケーキにかかっとったのは?	ハチミツ
37. ワシと同い年の友達は?	クム
38. 未っ子の名前は?	チム
39. 女の子たちは上から何番目?	3番目
40. 長男と未っ子の年の差は?	7つ
41. 關係ないが、フォグナの增殖はいつから?	3週間前
42. 關係ないが、フォグナの元の名前は?	超古代遺跡
43. アリシアの年は?	62
44. ワシの名は?	クレイ
45. ワシの友達の職業は?	冒險家
46. ワシの友達は...	不精者
47. ワシの友達がしなかったのは?	洗濯と掃除
48. ワシのあん名を知っとるか?	知らない
49. 頭を使えば分かるワシのポリシー?	終わり良ければすべて良し
50. ワシか大物になれないと言ったのは?	手前ミソ
51. 研究所の紅一點は?	セレン
52. 研究所の所長は	ヤム
53. 歯が1本抜けたのは何日前じゃった?	4
54. 昨日より前に抜けた歯の合計は?	7
55. 朝に食べたのは?	キュウリ
56. 煮進みに入っていた野菜の種類は?	9



TEXT：炒車仔—MARKS



PS
製造商：SQUARE
售價：358港元　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
RPG / MEM

上期由於版位不足關係，而未能將這個有關UNOFFICIAL-RACE的資料刊登。這個資料裏，不單可以知道有關UNOFFICIAL-RACE的比賽條件及內容，而且當中更有些比賽會有最佳裝備的資料。

UnOfficial Race

南橫濱

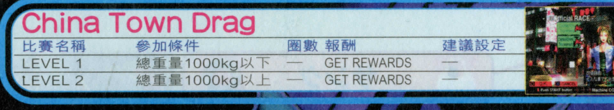
BayLagoon Short

比賽名稱	參加條件	圈數	報酬	建議設定
Light Weight	總重量1000kg以下	5	Flying Blue	—
Heavy Weight	總重量1000kg以上	5	RL Sticker	—
FF限定	限定FF車架	3	EX-Wing-A	—
FR限定	限定FR車架	3	B-Diet/30	—
4WD限定	限定4WD車架	3	Mic&Tom	—
MR限定	限定MR車架	3	"20,000YEN"	—
RR限定	限定RR車架	3	Bahamut	—
NA-Class	不可使用增壓器	3	"150,000YEN"	"#F-512/Simple-Tech,HiComp/2,HiComp-H/-2,AirImpact,PortPolish,Fiction-0"
8turbo-Class	裝上8個turbo	3	"150,000YEN"	"#7100-L/Twins,Double Impact,Venus&Mars,Pegasus,Meteor,Fire,Thunder,Blizzard"

Honmoku Street

比賽名稱	參加條件	圈數	報酬	建議設定
FF限定	限定FF車架	3	Penta White	—
FR限定	限定FR車架	3	"250,000YEN"	—
4WD限定	限定4WD車架	3	"150,000YEN"	—
MR限定	限定MR車架	3	"150,000YEN"	—
RR限定	限定RR車架	3	"150,000YEN"	—

China Town Drag



比賽名稱	參加條件	圈數	報酬	建議設定
LEVEL 1	總重量1000kg以下	—	GET REWARDS	—
LEVEL 2	總重量1000kg以上	—	GET REWARDS	—

South Yokohama

比賽名稱	參加條件	圈數	報酬	建議設定
100ps-Class	Power 100ps以下	3	YellowMesh	"#KA6-T/Achilles-SC,Pegasus,Simple-Tech"
200ps-Class	Power 200ps以下	3	MM-12	"#G-4A111/Pegasus,Autobahn,EXT-75"
300ps-Class	Power 300ps以下	10	CarbonStrut	"#V30G/Neptune-SC,Passway ECU,ARROW-JET"
Over-800ps-Class	Power 800ps以上	10	"1,000,000YEN"	"#7100-L/Meteor,Pegasus,Acilles-SC,Titan-SC,Neptune-SC,Hercules-SCT,LoComp/-2,Hi-Tech"
Light Weight	總重量1000kg以下	2	Weight/100	—
Heary Weight	總重量1000kg以上	2	"300,000YEN"	—
Hyper Weight	總重量1800kg以上	2	"150,000YEN"	—

Spencer's TestCourse

比賽名稱	參加條件	圈數	報酬	建議設定
60ps-Class	Power 60ps以下	5	Carbon-Zokky	#KA6/Simple-Tech/EXT-65
200ps-Class	Power 200ps以下	5	MM-12	"#G-4A111/Pegasus,Autobahn,EXT-75"
600ps-Class	Power 600ps以下	5	RS-Wizard	"#G-4A111/Acilles-SC,Hercules-SCT,Simple-Tech"
Over-1000ps-	Power 1000ps以上	20	FLAT-4U	"#F-5L12/Venus&Mars,Hercules-Class SCT,32-Rocket,LoComp/-2,Simple-Tech,Friction-0"
OLD-CAR	裝備Aero-OLD	5	PortPolish	—
Normal	沒有裝備Aero	5	BM6-32S	—
C-CAR	裝備Aero-C	5	"1,000,000YEN"	—
GT-CAR	裝備Aero-GT	5	"800,000YEN"	—

北橫濱

Dirt

比賽名稱	參加條件	圈數	報酬	建議設定
FF限定	限定FF車架	3	"150,000YEN"	—
FR限定	限定FR車架	3	"150,000YEN"	—
4WD限定	限定4WD車架	3	"150,000YEN"	—
MR限定	限定MR車架	3	"150,000YEN"	—
RR限定	限定RR車架	3	"150,000YEN"	—
turbo-Class	無限制	5	"150,000YEN"	—
NA-Class	不可使用增壓器	20	"100,000YEN"	"#F-512/Simple-Tech,HiComp/2,HiComp-H/-2,AirImpact,PortPolish,Fiction-0"
660-Class	排氣量660cc以下	3	"50,000YEN"	"#KA6-T/Meteor,Pegasus,Titan-SC,Neptune-SC,Hercules-SCT,LoComp/-1,Hi-Tech"
8turbo-Class	裝上8個turbo	3	Hercules-SCT	"#7100-L/Twins,Double Impact,Venus&Mars,Pegasus,Meteor,Fire,Thunder,Blizzard"

Chicken

比賽名稱	參加條件	圈數	報酬	建議設定
Fly Weight	總重量800kg以下	—	"70,000YEN"	—
Light Weight	總重量1000kg以下	—	"140,000YEN"	—
Heavy Weight	總重量1000kg以上	—	"210,000YEN"	—
Hyper Weight	總重量1800kg以上	—	"280,000YEN"	—
SideBrake Only	Brake不能使用	—	"300,000YEN"	—
EngineBrake Only	所有Brake不能使用	—	"600,000YEN"	—

3rd Keihin

比賽名稱	參加條件	圈數	報酬	建議設定
Yokohama→Setagaya	無限制	—	"50,000YEN"	—
Setagaya→Yokohama	無限制	—	"50,000YEN"	—

Sakuragi Art Wall

比賽名稱	參加條件	圈數	報酬	建議設定
80ps-Class	Power 80ps以下	—	"140,000YEN"	"#KA6-T/Achilles-SC,Club Sport,EXT-55"
200ps-Class	Power 200ps以下	—	"350,000YEN"	"#F-1G/Twins,Club Sport,ARROW-JET"
800ps-Class	Power 800ps以下	—	"650,000YEN"	"#7100-L/Pegasus,Achilles-SC,LoComp/-2,Simple-Tech,EXT-65"
Over-1000-Class	Power 1000ps以上	—	"700,000YEN"	"#7100-L/Twins,Pegasus,Meteor,Hercules-SCT,Achilles-SC,Titan-SC,LoComp/-2,Simple-Tech"

箱根

Route 1

比賽名稱	參加條件	圈數	報酬	建議設定
100ps-Class	Power 100ps以下	—	"30,000YEN"	"#KA6-T/Achilles-SC,Pegasus,Simple-Tech"
200ps-Class	Power 200ps以下	—	"50,000YEN"	"#G-4A111/Pegasus,Autobahn,EXT-75"
300ps-Class	Power 300ps以下	—	"100,000YEN"	"#V30G/Neptune-SC,Passway ECU,ARROW-JET"
Over-800ps-Class	Power 800ps以上	—	Twins	"#7100-L/Meteor,Pegasus,Acilles-SC,Titan-SC,Neptune-SC,Hercules-SCT,LoComp/-2,Hi-Tech"

Turnpike

比賽名稱	參加條件	圈數	報酬	建議設定
SideBrake Only	Brake不能使用	—	FW-PRO	—
EngineBrake Only	所有Brake不能使用	—	Mad Sports	—

Holy Road

比賽名稱	參加條件	圈數	報酬	建議設定
Look-Behind	無限制	—	"300,000YEN"	—
Mirror	無限制	—	"300,000YEN"	—
GoGo Truck	限定Truck車身	—	"350,000YEN"	—
GoGo Bus	限定Bus車身	—	"400,000YEN"	—

高速公路

Daikoku Gymkhana

比賽名稱	參加條件	圈數	報酬	建議設定
100ps-Class	Power 100ps以下	—	"70,000YEN"	"#KA6-T/Achilles-SC,Pegasus,Simple-Tech"
200ps-Class	Power 200ps以下	—	"140,000YEN"	"#G-4A111/Achilles-SC,Pegasus,Club Sport"
300ps-Class	Power 300ps以下	—	"210,000YEN"	"#V30G/Twins,Achilles-SC,Club Sport"
Over-800ps-Class	Power 800ps以上	—	"350,000YEN"	"#7100-L/Meteor,Pegasus,Acilles-SC,Titan-SC,Neptune-SC,Hercules-SCT,LoComp/-2,Hi-Tech"

Wangan

比賽名稱	參加條件	圈數	報酬	建議設定
North:NA-Class	不可使用增壓器	—	"200,000YEN"	"#F-512/Simple-Tech,HiComp/2,HiComp-H/-2,AirImpact,PortPolish,Fiction-0"
South:NA-Class	不可使用增壓器	—	"200,000YEN"	"#F-512/Simple-Tech,HiComp/2,HiComp-H/-2,AirImpact,PortPolish,Fiction-0"
North:Free-Class	無限制	—	"300,000YEN"	—
South:Free-Class	無限制	—	"300,000YEN"	—

NEW C-1

比賽名稱	參加條件	圈數	報酬	建議設定
風	排氣量1500以下	3	"300,000YEN"	"#16T-4E/Meteor,Pegasus,Titan-SC,Neptune-SC,Hercules-SCT,LoComp/-1,Hi-Tech"
響	排氣量1800以下	3	"500,000YEN"	"#BC18-R/Meteor,Pegasus,Acilles-SC,Titan-SC,Neptune-SC,Hercules-SCT,LoComp/-2,Hi-Tech"
鬼	裝上8個turbo	3	"1,000,000YEN"	"#7100-L/Twins,Double Impact,Venus&Mars,Pegasus,Meteor,Fire,Thunder,Blizzard"
狂	無限制	3	"1,500,000YEN"	—



TEXT BY神皇
PS
製造商：SCEI 售價：358港元
發售日：發售中 容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCKS
ACT/1P/MEM/對應Pocket Station/Dual Shock專用
捉猴呀！
サルゲッチュ
今次追到萬里長城捉馬騮
原始時代げんしじだい
4-1 原始海灘げんしビーチ
全部猴子數目：8隻
過關要求數目：5隻
SPECTOR COIN：1個
チューズ
牠會悠閒地睡在近海的沙灘床上，玩者只需靜靜地接近並從後捕捉牠便可。
シロウ
牠會在沙灘的中央處徘徊，當牠發現玩者時會立即逃到海中，還是小心地移動別被牠發現才是最佳的捕捉方法。
コーネリアス
位於起點轉左再轉左的位置，牠會睡在兩棵樹之間的吊床上，玩者只需慢慢爬過去便不會驚醒牠，而且能夠輕易地將其捕捉。
CAUTION
在山洞的前方有一個顯示器，玩者必需依照上面的指示，將該數目的猴子捕捉後才可開啟通往山洞的門。
サンク
牠會呆坐在由泥砂堆砌而成的城堡前，玩者可以利用城堡作為掩護慢慢接近牠，然後再用捕獸器捉住牠。
SPECTOR COIN
懸掛在山洞內近頂部的位置，取得它的方法只有一個，玩者必需乘搭昇降機，在昇到最高點時跳出便可。
CAUTION
一個必需使用呼拉圈才可通過的機關，首先玩者要用激光劍轉動開啟石門的齒輪（它會隨時間而關閉），然後立即旋轉呼拉圈以作加速用途，繞過鐵欄便能衝過關閉中的石門。
フラットウッズ
當牠發現玩者後會乘坐飛碟逃走，在二段跳躍中使用激光劍攻擊它三次後便會墜毀，而猴子也會隨之跌在地上。
バルトス
牠身處機關的附近，玩者必需靜心等候，待牠踏在機關按鈕上的時候再立即衝過去捕捉牠。
スパンダー
位於一座頗高的石台上，捕捉牠的方法有兩個：1）通過上述的機關；2）待取得雙翼槳後在石台下使用便可到達。
オデッセイ
牠身處在機關前旁邊的高台上，並不能使用二段跳躍登上，必需在取得雙翼槳後才可將牠捕捉。
①

新世代しんせいだい　4-2 水中洞穴すいちゅうケイブ

全部猴子數目：8隻
過關要求數目：5隻
SPECTOR COIN：1個

ジュライ
手持激光槍的牠，位於獨立的高台之上，玩者必需要先在橋邊的位置使用彈叉開啟機關才能放下吊橋到達。

フランソワ
一開始會在高台上徘徊，但當玩者抵達後牠會跳進水池中游泳，只需立即返回水池並使用捕網發射器便能將牠捕捉。

マッコイ
牠會騎在Hammer Head鯊魚的背上，玩者要在水中使用捕網發射器才可捕捉牠，但要小心鯊魚的攻擊。

コザルニクス
進入山洞後要利用垂下的樹藤作攀爬之用，並使用二段跳躍才可以到達牠身處的石台上，之後便很輕易地便能捕捉牠。

ガーネット
駕駛着能發射機關槍的砲台，玩者應先跳入水中，在它正前方的斜台處登陸，然後使用激光劍向它攻擊6次便能破壞，之後便可以輕易捕捉牠。

エイプリル
玩者應該先登上凹入的石台上，然後跳向牆邊突起的磚塊，再跳向原來的方向便能到達牠身處的高台。

アーノルド
玩者要使用彈叉射開機關，然後沿着爬上去，再消滅兩隻敵人後便可到達牠身處的地方，雖然牠手持機關槍，但要捕捉牠也不是一件難事。

CAUTION
在通道上有兩個巨大的鐵錨，它們會左右來回搖擺阻礙玩者前進，要看準它移動的時間把握機會衝過去。

SPECTOR COIN
位於通道下的水池中，由於水流頗急的關係，因此應先尋找最佳的下水位置才再作行動。

ヘクス
若被發現後牠會乘坐飛碟逃走，要捕捉牠會麻煩很多，因此玩者最好慢慢接近牠，別讓牠有逃走的機會。

4-3 加布連之島ガブリンのしま

全部猴子數目：11隻
過關要求數目：6隻
SPECTOR COIN：3個

ウエンズ
位於海中心的船上，由於水流問題因此游泳是不能到達的，玩者必需乘在大海龜的背上，待牠游近船身時便可跳到船上捕捉牠。

ゴロウ
只需使用激光劍將巨大的木門擊毀，然後再消滅兩隻懂得發射飛彈的敵人，便能到達牠身處的地方。

SPECTOR COIN
位於破船底部的水池中，只需小心地潛游到正確位置便可取得。

スティーブン
位於破船右邊的洞內，手持機關槍、炸彈和飛彈的牠絕不容易應付，另外若玩者碰到洞內類似柱子的物體時，它會將玩者以高速彈走，在追捕時要千萬留意。

アメシスト
位於破船下的平台空間內，玩者是不能入內捕捉牠的，必需待取得搖控車後，用它進入裏面迫牠出來才可捕捉牠。

SPECTOR COIN
位於船頭的地方，要取得它的方法實在容易，在登船後再去到它的下方使用二段跳躍便可。

サルトル
玩者要首先經過傾斜了的破船後才可到達牠身處的地方，在船上要小心避開滾動的木桶，另外由於牠的警覺性很高，因此捕捉牠的時候動作必需敏捷一點。



MINI GAME 1

SKI KIDZ RACING



當玩者取得10個SPECTOR COIN後便能開啟這隻MINI GAME來玩。顧名思義這是一隻滑雪遊戲，而它的特別之處是比賽的場地是由多邊形構成，至於角色則是紙板公仔，但這樣配搭的效果卻出乎意料地令人滿意，事不宜遲，就讓筆者為大家介紹這隻MINI GAME的內容和玩法吧。

兩種模式




遊戲中共有CHAMPION和TIME ATTACK模式可供玩者選擇，兩個模式在玩法上基本上是相同的，分別只在於玩者可在CHAMPION模式內與電腦控制的其他角色比賽，而在TIME ATTACK模式內只是不斷地挑戰自己的最佳圈速和熟習比賽場地的地形。

操作方法




左右兩枝ANALOG桿分別代表角色的左右腳，只需推前便能令角色前進，另外若將兩枝ANALOG桿一齊推向內斜前的話，是能夠使用TURBO的，發動時玩者可以看見滑板推進器的火焰會由紅色轉至藍色，最後更會變成金黃色，但若撞上障礙物或其他角色時TURBO便會自動關閉。

人物與賽道





在這隻MINI GAME裏玩者可從5位角色中選擇1位使用，就連猴子和女角也可選擇，另外更有3條不同難度的賽道供玩者比賽，每條賽道也各有特色，當看見紙板公仔的角色在場地上比賽時實在十分有趣。

冰河時期ひょうがき

5-1 加千哥魯海域カツチンコールのうみ

全部猴子數目：6隻
過關要求數目：5隻
SPECTOR COIN：1個

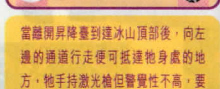




コラール
當雕開昇降臺到達冰山頂部後，向左邊的通道行走便可抵達牠身處的地方，牠手持激光槍但警覺性不高，要捕捉牠並不困難。

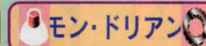
サルベスタ
位於長毛象背脊的台上，當使用彈叉攻擊牠的時候，牠會用激光槍向玩者反擊，因此最好使用爆炸彈，只需兩三發便可擊倒牠。

セット
牠會在四間冰屋中的其中一間內躲藏，而牠身處的冰屋上是會有一枝旗插着的，玩者只需在該冰屋的門口前方等待牠走出來便可捕捉牠。





SPECTOR COIN
位於木柱的上方，玩者只需爬上頂部並使用二段跳躍便可將它輕易取得。



バートン
位於一個獨平的高空工作台上，當玩者抵達時牠只會吊站在一角，很容易便可捕捉牠。

モン・ドリアン
位於冰山頂部的地方，牠的警覺性不是太高，但若給牠發現玩者的話，牠會從小路逃走，要捕捉牠便會很麻煩，因此應在牠未逃走前將牠捕捉。

メイ
身處木柱底部前方的冰洞內，門口有一幅冰牆在擋隔着，玩者只需使用激光劍便能將它斬碎，然後入內捕捉牠。


5-2 芝拉拉洞穴
ツラーラどうくつ
全部猴子數目：9隻
過關要求數目：6隻
SPECTOR COIN：3個
ロクロウ ミネンコ
位於冰山中的房間內，牠們都手持機關槍而且警覺性頗高，再加上房裏擺有很多傢俱，要捕捉牠們實在不容易。
マル
位於山洞內的一個高台上，只需使用雙翼槳便可登上，牠的移動力和警覺性也很低，要捕捉牠實在是一件很容易的事。
サルンボー
位於出口的不遠處，當牠發現玩者後會不斷投擲炸彈，牠的警覺性和移動力也很高，是一隻頗難捕捉的猴子。
フローリアン
給牠發現後會逃到山洞中的水池內，玩者只需在池邊的有利位置，等待牠上水時立即使用捕獸器便能捕捉牠。
GO
①
②
SPECTOR COIN
位於房間內近牆的高處，必需使用雙翼槳才可以取得。
SPECTOR COIN
位於山洞內水池邊的地方，很輕易就可以取得它。
ディアマン
牠身處的地方有很多隻會發射飛彈的敵人，玩者應該先將牠們擊倒，之後才捕捉手無寸鐵的牠。
カーチス
牠會不斷在三間小冰屋內出入，警覺性很高，被牠發現後會發射導彈攻擊玩者，只需留意冰屋上的旗幟，在門口處等待牠出來便立即捕捉牠。
SPECTOR COIN
位於水池中央的平台正下方深處，玩者必需在潛游的過程中使用R1掣加速才有足夠的氧氣量返回水面。
サーズ
位於水邊的高台上，需經過一條陝窄的橋才能到達，牠會使用激光槍攻擊玩者，但只要鎖定應付便可捕捉牠。
オクトー
位於水池中央的平台上，當玩者抵達時會乘坐飛碟逃走，因受地形所限要將飛碟擊落確實不容易，使用追蹤飛彈是一個不錯的選擇。

5-3 猴子溫泉サルおんせん

全部猴子數目：9隻
過關要求數目：6隻
SPECTOR COIN：2個

スマラクト

手持激光槍的牠位於冰橋的後方，但當玩者踏在冰橋上時它是會斷掉的，至於到達對岸的最佳方法是從崖邊使出二段跳躍，在最高點時立刻使用雙翼藥飛過去。

バンサル

位於瀑布正下方的山洞內，牠手持激光槍而且會投擲炸彈攻擊玩者，但由於場地細小，因此要捕捉牠也不是太困難。

ジユーン

牠身處的地方有很多會彈跳的雪人和噴射蒸氣的洞口，若碰到是會受傷的，而牠則手持激光槍，玩者應先將雪人擊倒，之後才展開捕捉行動。

ジョンモンジロウ

位於崖邊突起的石台上，玩者要在二段跳躍後使用雙翼藥才可登上，但要小心石台上有一隻會飛的敵人在盤旋着。

ブロディ

在一座猴子頭石像的前方靜坐着，牠戴着黑色太陽眼鏡但不會使用武器，而且移動力也不算高，因此要捕捉牠也很容易。

SPECTOR COIN

當玩者到達房間後很輕易便可以取得它。

ナルトエフスキー

位於一間佈滿電腦儀器的房間內，手持激光槍的牠雖然會四處逃走，但要捕捉牠也不是一件難事。

SPECTOR COIN

デサルト

牠會在水池淺水處的地上打坐，玩者只需慢慢爬近便能輕易地捕捉牠。

サルコポーロ

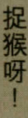
位於瀑布後的地方，手持激光槍的牠會經常跳來跳去，先使用激光劍將牠擊倒才去捕捉會比較容易。

モスキート

雖然牠的警覺性頗高，但由於受場地所限，因此要捕捉手持激光槍的牠不會花太多功夫。

CAUTION

在房間內有一些被冰所封閉了的木柱阻擋去路，使用激光劍是不能擊碎的，而在每間房內也有一隻北極熊在睡覺，當玩者接近時便會驚醒牠，此時若使用彈叉攻擊牠，牠便會失足滑向後方而撞碎木柱，玩者必需好好利用。



異次元空間いじげんくうかん
6-1 弘樹之攻擊PART-2ヒロキアタックパート2



3) 在這裏有一條可省去不少時間的捷徑，玩者可從窄路旁邊的地方使用雙翼槳到達右手邊的比賽場地。

2) 中間有一條裂縫的斜路，若玩者跌在裂縫裏會浪費很多的時間，因此在滑下的途中應使用跳躍越過裂縫。

4) 在地上會有兩行橙色的地方，若踏上去時會令玩者燒傷，最安全的方法是使用雙翼槳越過它們。

1) 玩者要連續越過數個高台，必需在二段跳躍後使用雙翼槳才能登上，另外也要注意行走的路線。

5) 中間有一條高大的石柱，而旁達則有兩個小高台在圍繞着回轉，玩者必需先使用雙翼槳登上小高台後才可到達大石柱的頂部。

近代きんだい
7-1 幽雅神殿わびさびテンプル

全部猴子數目：12隻
過關要求數目：7隻
SPECTOR COIN：3個

シチロウ

坐在寺廟的屋頂上，玩者應在牠處身的位置下面使用彈叉攻擊牠，那麼牠便會由屋頂跌落地面，然後再用捕獸器捉牠。

SPECTOR COIN

位於鐘樓與山邊之間的小道上，只需繞到鐘樓後面便能輕易地發現和取得。

ウキキチ
マンキチ
サルキチ

三隻猴子也會聚集在同一個地方，牠們分別向不同的方向監察，就算玩者小心地接近也只可捕捉其中一隻，然後牠們分別會躲在大鐘內或屋底下。

SPECTOR COIN

位於巨型佛像的頭頂上，玩者要先跳上佛像的手上，然後跳躍便可以到達頭頂取得金幣。

ベンケイ

身處巨型佛像的手上，玩者只需刻意地被牠發現，牠便會由大佛手上跳落地面逃走，這時再追捕牠便可。

モンタ

位於屋內左上角的地方，牠的警覺性十分高而且會發射追蹤飛彈攻擊玩者，但移動力不高是牠的弱點。

タクボク

牠會坐在柱子的後面，玩者只需靜靜地爬近牠便能將牠輕易捕捉。

マサムネ

先跳上牆邊佛像的頂部，再使用雙翼槳便可登上牠身處的橫樑上，牠的移動力不高但在追捕時要小心會大意地跌回地面。

ゴエモン

位於屋頂的橫樑上，玩者要先跳上牆邊的石柱，然後才可登上屋樑就能捕捉牠。

クレナイ

因受四周環境所限，牠只可以在該場地中走動，只要玩者能夠到達那裏便能輕易捕捉牠。

テン

牠在亂石堆後方的房間中，玩者必需先使用彈叉解開右面的機關才可移走亂石，之後只需在房間外等待便能捕捉牠。

7-2 踏足萬里長城てくてくバンリ

全部猴子數目：10隻
過關要求數目：8隻
SPECTOR COIN：3個

リーモンチエイ

位於一個獨立的小島上，只需越過幾個回 轉的平台便能到達，牠的警覺性幾乎等於零，而且還在悠閒地耍太極，很容易地便可捕捉牠。

サルンピヨウ

手持激光槍的牠處於機關旁邊的平台上，雖然牠的移動速度頗快，但由於受地形所限牠只能在該地方逃走，因此令捕捉牠的過程變得容易。

SPECTOR COIN

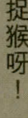
位於牆上很高的石室內，玩者要在A點使用雙翼槳登上石柱，然後依照路線行走便可到達。

ヤスジロウ

牠會在場地中央四處跳躍走動，因平台之間的裂縫全是熔岩，所以在捕捉牠時會有點難度。

SPECTOR COIN

位於起點左邊附近的小島上，只需小心應用二段跳躍和雙翼槳，要取得它實在是輕而易舉。




CAUTION
玩者必需使用彈叉開啟機關，才能令前面的大閘開啟。
CAUTION
在閘門前有一把回轉中的鐵鋸，它會左右來回移動，玩者要小心跳過它。
SPECTOR COIN
位於牆邊閘門後的地方，玩者必需將場地中的3隻猴子兄弟捕捉後才能令閘門開啟，然後便能取得它。
モンケル・ヒョイ
サルエル・ヒョイ
ウッキー・ヒョイ
牠們是非常齊心的3兄弟，因牠們會一起行動。在房間的中央有一個鑼，當敲響它後會有數個機關由上落下攻擊玩者，另外在兩邊各有兩個出入口供猴子逃走，玩者可在這裏等待捕捉牠們的機會。
CAUTION
玩者要借助這塊會前後移動的平台越過對岸。
ウッキーチエーン
在天橋盡頭處的右邊有一個昇降台，玩者只需乘搭它往下層便能去到牠身處的地方。
ブルースウッキー
位於大樓的頂部，牠會乘坐能發射機關槍的飛碟逃走，玩者應使用追蹤飛彈攻擊它。
CAUTION
玩者需要在滾動的圓形木柱上移動方可到達對岸。
ロン
位於房間內最高處的平台上，玩者先後要通過3個機關才可抵達，牠戴太陽眼鏡而且手持機關槍，只需鎖定應付要捕捉牠並不太難。
ナルハンキンポー
牠會在一個平台內仰臥，玩者並不能親身進入，必需放搖控車進內迫它出來才可以捕捉牠。
ツキーラングレ
在大樓頂部的中央有一個昇降台，乘搭後可進入大樓的內部，會發射追蹤飛彈的牠便是藏身於此。
SPECTOR COIN
位於遠處一個獨立的平台上，玩者只需從A點沿圖中的路線前進便可取得它。

text by：A · SCEPTER · BO

CULDCEPT EXPANSION （完）

PS
發行商：OMIYA SOFT/MUSIC
發售日：發售中　售價：5800日圓
記憶：1BLOCK
TAB／1-4P／MEM／DUAL SHOCK對應

SPELL CARD

對敵我雙方Creature，或者是Scepter直接作出影響的Spell Card，會對戰況產生意想不到的效果。有些效果並不明顯，有些卻是扭轉局勢的關鍵，使用的時機左右了勝敗的結果。



Earth Shaker (rare)
Cost：400G　攻擊
效果：地圖上所有土地的等級下跌一級，但等級1的土地則不受影響。



Armor Smith (rare)
Cost：30G　其他
效果：使用Scepter的手牌中抽一張變成防具牌，至於哪一件乃隨機決定。



Ice Storm (strange)
Cost：80G　攻擊
效果：對指定的Area，所有火屬性Creature承受MHP30%的Damage。




Acid Rain (normal)
Cost：80G　攻擊
效果：所有地屬性Creature承受MHP30%的Damage。



Upheaval (rare)
Cost：150G　其他
效果：指定一塊土地變成火屬性。



Aports (normal)
Cost：60G　移動
效果：將敵Scepter全員呼召到使用Scepter的所在位置，使用Scepter不用擲骰。



Unsummon (rare)
Cost：200G　攻擊
效果：將敵Scepter已配置的Creature「反召喚」回手牌，若敵Scepter的手牌數已有6張，該Creature會被破壞。



Anti Element (strange)
Cost：40G　攻擊
效果：對指定的Creature削除地形效果所帶來的Bonus。



Evil Blast (rare)
Cost：100G　攻擊
效果：對指定Creature作出30點Damage。



Weakness (normal)
Cost：20G　攻擊
效果：指定Creature之ST變成0。



Wizard Eye (normal)
Cost：10G　其他
效果：看見指定Scepter書內由上計起的6張牌。



Waste (strange)
Cost：60G　攻擊
效果：直至通過城堡為止，敵Scepter無論召喚Creature、使用Item等之際都要消耗2倍魔力。




Weathering (rare)
Cost：150G　其他
效果：指定一塊土地變成風屬性。

Weapon Smith (rare)
Cost：30G　其他
效果：使用Scepter的手牌中抽一張變成武器至於哪一件乃隨機決定。



Fire Explosion (strange)
Cost：80G　攻擊
效果：對指定的Area，所有水屬性Creature承受MHP30%的Damage。



Omnipotent (extra)
Cost：80G　其他
效果：從七種效果(眾神之恩惠、幸運、尊敬、均衡、報酬、解咒、命之潮流)中任選其一。



Chaos Panic (strange)
Cost：40G　其他
效果：全Scepter進行方向逆轉。



Catastrophe (rare)
Cost：400G　攻擊
效果：所有已配置的Creature承受MHP50%的Damage。



Camouflage (strange)
Cost：30G　其他
效果：對象之Creature，無視其屬性(即使是無屬性)，都可享有地形效果。



Cure (normal)
Cost：5G　防禦
效果：對指定的Creature完全回復其HP。



Grace (normal)
Cost：10G　其他
效果：使用Scepter會獲得額外的魔力，其值等於自身所有護符價值的10%。



Growth Body (normal)
Cost：30G　防禦
效果：對指定的Creature增加10點MHP。



Collusion (rare)
Cost：150G　攻擊
效果：敵Scepter會失去魔力，其值等於敵Scepter所有護符數×5G。



Silence (strange)
Cost：60G　攻擊
效果：敵Scepter在兩回合間不能使用手牌上的Creature Card。



Thunder Storm (strange)
Cost：80G　攻擊
效果：對指定的Area，所有地屬性Creature承受MHP30%的Damage。



Judgement (rare)
Cost：80G　攻擊
效果：敵Scepter會失去魔力，其值等於使用Scepter魔力的80%。




Shatter (normal)
Cost：20G　防禦
效果：可破壞敵Scepter一張手牌(Creature Card除外)。

Jump (normal)
Cost：20G　移動
效果：使用Scepter跳至最近的領地，不用擲骰。

Sink (rare)
Cost：150G　其他
效果：指定一塊土地變成水屬性。

Insect Swarm (strange)
Cost：80G　攻擊
效果：對指定的Area，所有受傷的Creature承受20點Damage。

Squeeze (strange)
Cost：50G　防禦
效果：可破壞敵Scepter一張手牌，事後他可得150G。

Snatch (strange)
Cost：50G　攻擊
效果：隨機奪取敵Scepter一張手牌。

Slow (normal)
Cost：50G　移動
效果：指定Scepter在三回合間只能擲出一至三。

Swap Spell (strange)
Cost：50G　其他
效果：將敵Scepter和使用Scepter的手牌全部交換。

Soul Steal (rare)
Cost：40G　其他
效果：使用Scepter會獲得魔力，其值等於Spell使用後三回合間死亡Creature之數×50G。

Solitude (normal)
Cost：30G　攻擊
效果：指定的Creature不能獲得支援效果。

Time Bomb (strange)
Cost：20G　攻擊
效果：使用後3回合Time Bomb會發生爆炸，身處其上或鄰接的Scepter會損失50%魔力。




Changeling (rare)
Cost：100G　攻擊
效果：敵Scepter書內隨機三張牌變成Goblin牌。

Chariot (strange)
Cost：30G　其他
效果：使用Scepter能將自己的Creature一次過移動兩格。

Dispel Magic (normal)
Cost：10G　防禦
效果：取消指定Scepter身上付加的繼續效果。

Dimension Door (normal)
Cost：40G　移動
效果：指定Scepter會跳到別的場所，目的地為隨機決定。

Death Cloud (strange)
Cost：80G　攻擊
效果：對指定的Area，所有風屬性Creature承受MHP30%的Damage。

Telekinesis (rare)
Cost：80G　其他
效果：使用Scepter能將指定的Creature移動一格。

Teleport (normal)
Cost：10G　移動
效果：使用Scepter跳至最近的特殊地形，不用擲骰。

Tempest (rare)
Cost：200G　攻擊
效果：所有已配置的Creature承受20點Damage。

Drought (strange)
Cost：50G　攻擊
效果：指定的土地等級變更不可能。

Drain Magic (strange)
Cost：80G　攻擊
效果：從敵Scepter奪取其30%的魔力。

Babble (strange)
Cost：10G　攻擊
效果：敵Scepter在三回合間不能使用商店和聖堂。



Permission (normal)
Cost：100G　其他
效果：使用Scepter變成已通過所有砦的狀態。

Bind (normal)
Cost：50G　攻擊
效果：敵Scepter在一回合間不能行動。

Binding Mist (normal)
Cost：20G　攻擊
效果：對指定的Creature產生痲痺效果。

Host (rare)
Cost：40G　攻擊
效果：敵Scepter在兩回合間由電腦控制。

Backward (normal)
Cost：30G　移動
效果：指定的Scepter在下一回合照樣擲骰，但只會後退。

Balance (strange)
Cost：20G　攻擊
效果：所有Scepter獲得順位×周回數×30G的魔力。

Barrier (normal)
Cost：40G　防禦
效果：指定的Scepter在六回合間能防範Spell的作用。

Barricade (strange)
Cost：80G　其他
效果：對指定的Area，使用Scepter所有土地的過路費會在三回合間上升30%。

Phantasm (strange)
Cost：80G　攻擊
效果：對指定的Creature，不能用Spell增減其HP。

Fog (normal)
Cost：50G　攻擊
效果：對指定的土地，過路費減半。

Forest Leap (rare)
Cost：40G　移動
效果：使用Scepter跳至最近的地屬性土地，不用擲骰。



Fly (normal)
Cost：30G 移動
效果：使用Scepter能一次過擲出兩粒骰。



Plain Leap (rare)
Cost：40G 移動
效果：使用Scepter跳至最近的風屬性土地，不用擲骰。



Pressure (normal)
Cost：50G 攻擊
效果：對象Area之護符價值下降20%。



Haste (normal)
Cost：50G 移動
效果：指定Scepter在三回合間只能擲出6至8。



Poison Mist (normal)
Cost：20G 攻擊
效果：對指定的Creature產生毒效果。



Wind of Hope (strange)
Cost：30G 其他
效果：使用Scepter能從書中抽取兩張卡。



Holy Bright (normal)
Cost：80G 攻擊
效果：所有已配置的不死族Creature承受20點Damage。



Holy Word 0 (strange)
Cost：40G 移動
效果：這個回合，指定的Scepter所擲出的點數為0。



Holy Word 1 (normal)
Cost：30G 移動
效果：這個回合，指定的Scepter所擲出的點數為1。



Holy Word 2 (normal)
Cost：20G 移動
效果：這個回合，指定的Scepter所擲出的點數為2。



Holy Word 3 (normal)
Cost：20G 移動
效果：這個回合，指定的Scepter所擲出的點數為3。



Holy Word 6 (normal)
Cost：20G 移動
效果：這個回合，指定的Scepter所擲出的點數為6。



Holy Word X (normal)
Cost：20G 移動
效果：這個回合，指定的Scepter所擲出的點數為10。



Mine (normal)
Cost：20G 攻擊
效果：最初踏入Mine配置地點的Scepter會損失50%魔力。

Mind Seeker (rare)
Cost：20G 攻擊
效果：從敵Scepter書內奪取最上的卡片。



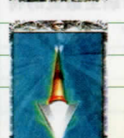
Mind Blast (strange)
Cost：50G 攻擊
效果：直至通過城堡為止，敵Scepter每回合要損失5G魔力。



Mountain Leap (rare)
Cost：40G 移動
效果：使用Scepter跳至最近的火屬性土地，不用擲骰。



Magic Dice (rare)
Cost：40G 移動
效果：指定Scepter在三回合間只能擲出5或6。



Magic Bolt (normal)
Cost：50G 攻擊
效果：對指定Creature作出20點Damage。



Manna (normal)
Cost：10G 防禦
效果：使用Scepter獲得周回數×50G的魔力。



Mutation (strange)
Cost：30G 防禦
效果：對指定的Creature增加20點MHP，但他要承受毒效果。



Meteor (rare)
Cost：300G 攻擊
效果：指定土地的等級變成1



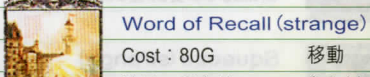
Life Dream (rare)
Cost：80G 防禦
效果：使用Scepter對所有已配置Creature的HP全回復。



Life Force (rare)
Cost：80G 其他
效果：直至通過城堡為止，指定的Scepter可以用一半魔力召喚Creature，但不能使用Spell。

Land Transfer (strange)
Cost：10G 其他
效果：使用Scepter能賣出一片土地，其價值會還原為魔力。

Land Protect (normal)
Cost：30G 防禦
效果：對象土地不受Spell Card (Remove Curse除外)影響。



Word of Recall (strange)
Cost：80G 移動
效果：指定的Scepter會立刻飛回城堡，受術者該回合不用擲骰。



Revival (normal)
Cost：20G 其他
效果：指定Scepter的書會返回戰前狀態。

Remove Curse (normal)
Cost：10G 防禦
效果：取消指定Creature身上付加的繼續效果。

Reincarnation (strange)
Cost：10G 其他
效果：將使用Scepter的手牌全部捨棄，另換6張牌。

Lake Leap (rare)
Cost：40G 移動
效果：使用Scepter跳至最近的水屬性土地，不用擲骰。



Raise Dead (strange)
Cost：50G 其他
效果：地圖上最後死亡的Creature會加到使用Scepter的手牌中。



Locust (strange)
Cost：100G 攻擊
效果：指定土地的等級下降1



Wild Growth (rare)
Cost：150G 其他
效果：指定一塊土地變成地屬性。

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

遊戲發售時間表

PlayStation

7月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
29日	■模擬職業棒球99	HECT	5800日圓	SLG
	■SCHOOL SCOOTER	TYO	5800日圓	RAC
	三洋PACHINKO PARADISE	IREM SOFTWARE ENGINERING	4800日圓(預定)	ETC
	ROOMMATE～井上涼子～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	5800日圓	AVG
	PLAYSTADIUM 4不滅之大LEAGUE BALL	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	大家的哥爾夫球2(對應PocketStation)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	重裝機兵VALKEN 2	MASSYIA	5800日圓	SRPG
	塗鴉SHOW TIME	ENIX	5800日圓	ACT
	GUITAR FREAKS	KONAMI	5800日圓	SLG
	GRINT GRITTER	KONAMI	5800日圓	AVG
	STREET SCOOTER	TYO ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	ACE COMBAT 2(THE BEST)	namco	OPEN價格	STG
	GUN BULLET(THE BEST)	namco	OPEN價格	STG
	ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION(THE BEST)	BANPRESTO	2800日圓	FIG
	POP'N TANKS!	ENIX	5800日圓	ACT
	影牢 刻命館 真章(THE BEST)	TECMO	2800日圓	ACT

8月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
5日	■名車列伝Greatest70's<復刻版>	EPOCH社	2800日圓	RCG
	…有(THE BEST TAKARA專用)	TAKARA	2800日圓	AVG
	誘惑OFFICE戀愛課(THE BEST TAKARA專用)	TAKARA	2800日圓	ALG
	TRANSFORMER BEAST WARS(THE BEST TAKARA專用)	TAKARA	2800日圓	ACT
	木偶之夢	TAKARA	2800日圓	SLG
	CHORO Q WONDERFUL!	TAKARA	5800日圓	RAC
	MARIA 2～受胎告知之謎～	BREIK	6800日圓	AVG
	DEEP SEA AVENTURE～海底宮PANTARASSA之謎～(THE BEST TAKARA專用)	TAKARA	2800日圓	AVG
	光榮之君4	ARTDING	5800日圓	SLG
	ANIMETIC STORY GAME (1) CARD CAPTOR櫻(對應PocketStation)	ARIKA	6300日圓	AVG
	大幽靈屋敷～濱村淳之實話怪談～(廉價版)	VISIT	1980日圓	AVG
	MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	裝甲機動隊L.A.P.D.	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	ACT
	ROCKMAN(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.12 THE QUIZ	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	ETC
	金田一少年之事件簿3～青龍傳說殺人事件～	講談社	5800日圓	AVG
	目標!戰球王復刻版	SEIBU開發	1500日圓	PUZ
	電車GO!(THE BEST)	TAITO	2800日圓	SLG
	TECHNO COLLECTION 1 THUNDER FORCE V PerfectSystem	TECHNO SOFT	2500日圓	STG
	TECHNO COLLECTION 2 Neorude	TECHNO SOFT	2500日圓	RPG
	探偵神宮寺三郎EARLY COLLECTION	DATA EAST	4200日圓	AVG
	目標是AIRLINE PILOT	TWILIGHT EXPRESS	6800日圓	SLG
	L之季節～A piece of Memories～	TONKIN HOUSE	6500日圓	AVG
	L之季節～A piece of Memories～初回限定版	TONKIN HOUSE	6500日圓	AVG
	Cybernetic EMPIRE	日本TELENET/ WOLF TEAM	5800日圓	AVG
	SD GUNDAM G GENERATION-0	BANDAI	6980日圓	SLG
	ECHO NIGHT #2～沈睡支配者～	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
	MDK	SONY COMPUTER ENTERMENT	5800日圓	ACT
	維新之嵐(KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	SRPG
	SOLDNERSCHILD SPECIAL(KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	SRPG
	★三宅裕司監製 奇蹟之馬雅占卜	ORASHION	2800日圓	ETC
12日	■SEPHON FILTER	SPIKE	5800日圓	ACT
	■鬥神傳 昴	TAKARA	5800日圓	FIG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.14 THE BLOCK拆毀	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	PUZ
	REAL ROBOT戰線	BRANPESTO	6800日圓	SRPG
	POCKET TUNER(對應PocketStation)	RIVERHILL	2800日圓	SLG
	★CHORO Q MARINE Q BOAT(THE BEST)	TAKARA	2800日圓	RAC
	★BOMBERMAN WORLD(THE BEST)	HUDSON	2800日圓	ACT
19日	■～MR.PROSPECTOR～HORIATEKUN(對應PocketStation)	ASUKU	3800日圓	RPG
	太閤立志傳III	KOEI	6800日圓	SRPG
26日	■WORLD TOUR CONDUCTOR～世界夢紀行～	TYO	5800日圓	AVG
	GALERIANS	ASCII	6800日圓	AVG
	東京惑星PLANET KIO	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	FIFA'99 EUROPE LEAGUE SOCCER～FEATURING日本代表隊～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	Little Lovers SHE SO GAME	NTT出版/ 日經映像	6800日圓	TBL
	SUPER BASS FISHING	KING RECORD	5800日圓	SPG
	PURUMUI 2(對應PocketStation)	CULTURE PUBLISHERS	3000日圓	ARPG
	給一個會重聚的未來(明天)～BOTTOM TOP SAYURI編～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	給一個會重聚的未來(明天)～BOTTOM TOP SHROU編～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	SPECTRAL FORCE-可愛邪惡-	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	KONAMI	5800日圓	SLG
	想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIE MARK矢崎之西洋占星術	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES ANGORUMOA	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES PANKEA	SUCCESS	1500日圓	RPG
	Superlite 1500 SERIES REVERSE II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	PACHINSLOT之帝王～花月．TWO PAIR～(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	Lord of Fist	MEDIAWORKS	5800日圓	RPG
28日	WINNING POST 4	KOEI	6800日圓	SLG
下旬	MONACO GRANDPRIX RACING SIMULATION 2	UBI SOFT	5800日圓	SLG
8月	■西陣PACHINKO天國EX	KSS	5800日圓	ETC
	ABE'99	RIVERHILL SOFT	6800日圓	ACT
	MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	CROSS探偵物語	WORK GEM	6800日圓	AVG
	PANEKITTO	SONY CPMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC

9月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
2日	■CLOCK ADVENTURE	KOEI	4800日圓	ACT
	■FRONT MISSION 3	SQUARE	6800日圓	SLG
	BISHI BASHI SPECIAL 2	KONAMI	4800日圓	ETC
	★JEREMY McGRATH SUPER CROSS98	TAITO	2000日圓	RAC
	★FOUR SEIKEN	TAITO	2000日圓	STG
	★TECHNO COLLECTION 3 Neorude 2	TECHNO SOFT	2500日圓	RPG
9日	■STAR IXIOM	NAMCO	5800日圓	STG
	■FORMULA NIPPON'99～成為賽車手吧!～	TYO	5800日圓	RCG
	WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	KONAMI	5800日圓	SPT
	我的帆船加油NIPPON CHALLENGE	TOMY	5800日圓	SLG
	田中寅彥之裏宣流將棋 居飛車熊穴編	ARC SYSTEM WORK	3800日圓	TAB
	信長之野望 烈風伝	KOEI	9800日圓	SLG
	BEAT MANIA APPEND 4thMIX～the beat goes on～	KONAMI	2800日圓	ACT
	我的料理	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	★SNK BEST COLLECTION THE KING OF FIGHTERS京	SNK	2800日圓	AVG
	★SNK BEST COLLECTION METAL SLUG	SNK	2800日圓	ACT
14日	■DIGITAL GRADER AIRMAN	ASK	5800日圓	SPT
	pop'n music 2	KONAMI	4800日圓	SLG
15日	DRAGON QUEST CHRACTERS杜魯尼可之大冒險2～不思議之迷宮～	CHUN SOFT/ ENIX	6800日圓	RPG
22日	■BOYS BE…2nd Season	講談社	5800日圓	SLG
	■FISH ON!BASS	PONY CANYON	5800日圓	SPT
	Superlite 1500 SERIES MARK矢崎之四柱推命	SUCCESS	1500日圓	ETC
	APOCALYPSE	SUCCESS	4800日圓	ACT
	Goo!Goo!SOUNDY	KONAMI	4800日圓	ETC
	三味系列 村越正海之爆釣日本列島釣魚手掣對應版	VICTOR SOFT	2500日圓	SLG
	三味系列 灣岸TRIAL	VICTOR SOFT	2500日圓	RCG
	Superlite 1500 SERIES CARD II	SUCCESS	1500日圓	TBL
	Superlite 1500 SERIES 在遊戲中你的青春	SUCCESS	1500日圓	TBL
	Superlite 1500 SERIES 激突!四驅BATTLE	SUCCESS	1500日圓	RCG
	★AI將棋2 DELUXE	AIFOUR	4800日圓	TBL
23日	GUILTY GEAR復刻版	ARC SYSTEM WORKS	2800日圓	FIG
30日	■MONSTER COLLECTION～假面的魔導士～	角川書店/ ESP	5800日圓	RPG
	■DRERBY STALLION'99	ASCII	4800日圓	SLG
	■EXCITING BASS2	KONAMI	4800日圓	SPT
	PIXY GARDEN	escot	6300日圓	SLG
	超發明BOY格烈佛～光輝Wonderland～	TAITO	5800日圓	RPG
	PLANET DOB	HUDSON	5800日圓	ETC
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.15 THE PACHINKO	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.16 THE PACHINSLOT	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.15 THE BIKERACE	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	RCG
	FIGHTING ILLUSION V K-1 GRAND PRIX'99	EXCING ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	YOSHIMOTOMUCHI子物語～南島之GORONGO島～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	4800日圓	ARPG
上旬	Neo ATLAS 2	ARTDING	5800日圓	SLG
下旬	拉麵樣	TOMY	5800日圓	SLG
9月	SD飛龍之拳EPISODE 1奧義之書	CULTURE BRAIN	3800日圓	FIG
	MY GARDEN	TECHNO SOFT	5800日圓	SLG
	Memories Off	KID	價格未定	TAB
	GRAND TURISMO 2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	LAKE MASTER PRO-日本縱斷黑鱒紀行-	DUZU	5800日圓	SLG
	GETTER ROBO大決戰!	BANDAI VISUAL	價格未定	SRPG
	MARL王國之人形姬+1	日本一SOFTWARE	3800日圓	RPG
	我的暑假(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	裝甲騎兵VOTOMS鋼鐵的軍勢	TAKARA	6800日圓	SLG
	★你的感覺，我的心	TAKARA	5800日圓	AVG
	★必殺PACHINKO STATION now～這是最好的!真第一天國～	SUN SOFT	2800日圓	SLG
	★必殺PACHINKO STATION PUCHI～NANASHI是什麼?～	SUN SOFT	1500日圓	SLG
	★續．御神樂少女探偵團～完結篇～	HUMAN	5800日圓	AVG

10月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
7日	■黑暗中的探險隊	SPIKE	5800日圓	AVG
	■SILVER事件	ASCII	5800日圓	AVG
	PHYSIC FORCE 2(對應PocketStation)	TAITO	5800日圓	FIG
14日	★ROBOT X ROBOT	NEMESIS	5800日圓	SLG
	光之島	AFFECT	5800日圓	AVG
	悠久幻想曲保存版 Perpetual Collection	MEDIA WORKS	8800日圓	SLG
21日	■PLANET LAIKA	ENIX	價格未定	RPG
	MAGICAL DROP F大冒險也非輕鬆事!	DATA EAST	5800日圓	PUZ
	1 on 1(廉價版)	JORDAN	2800日圓	SPT
28日	■RU KONCHERT PIANISM	童	4800日圓	不詳
	■RU KONCHERT FORTISM	童	4800日圓	不詳
	■Prismaticallization	ARC SYSTEM WORK	5800日圓	AVG
	HIGH SCHOOL OF BLIZ	MEDIA WORKS	5800日圓	TAB
	★傳說獸之穴MONSTER COMPLETE WORLD ver.2	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	★BAROQUE歪曲了的妄想	STING	6800日圓	RPG
上旬	ZEUS II Carnage Heart	ARTDING	6800日圓	SLG
10月	■宇宙機動VANARK	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	■KOUDELKA	SACNOTH/ SNK	價格未定	AVG
	■RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
	■SUBMARINE HUNTER(魚虎)	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	森之王國(暫稱)	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE PUBLISHERS	2800日圓	FIG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	蛙之畫冊～探求已失去的記憶～	VICTOR SOFT	5800日圓	RPG
	PETPETPET	魔法	5800日圓	SLG
	JAPAN島～命運會由骰子決定嗎?	HUMAN	4800日圓	TAB
	Wizardary New Age of Llygamyn	LOCUS	5800日圓	RPG
	★挑戰女流雀士	CULTURE BRAIN	1980日圓	TAB
	★Brightis	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	★漂流記	KSS	5800日圓	SLG

11至12月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
11月	■鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	SD飛龍之拳「Z(LOV)」	CULTURE PUBLISHERS	3800日圓	FIG
	探偵神宮寺三郎～消失燈火之間～	DATA EAST	5800日圓	AVG
	★真．魔裝機神PANZER WARFARE	BANPRESTO	價格未定	SRPG
	★週刊Gallop BLOOD MASTER	PONY CANYON	6800日圓(預定)	SLG
	★建設機械模擬器 充滿精神!取得牌照興建大廈吧!	FAB	5800日圓	SLG
12月9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
12月	■你的STEADY	CD BROS	價格未定	AVG
	閉鎖病院(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG

99年夏,秋,冬

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	5800日圓	TAB
	PAQA(PocketStation專用CD-ROM)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	花火2 STAR MINE	魔法	價格未定	ALG
	SUTOREISHIPU～PO與MERRY之大冒險～	ROBOT	5800日圓	不詳
秋	■TURE LOVE STORY FAN DISC(暫稱)	ASCII	價格未定	AVG
	■JO JO奇妙冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	■SPOOKY POOKY!!～妖怪之心跳大作戰～	TYO	價格未定	ACT
	FISH EYES II	PACK IN SOFT	價格未定	ETC
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	眠龍	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	GROWLANSER	ATLUS	價格未定	RPG
	POKERA(對應PocketStation)	ATLUS	價格未定	ETC
	TOMBA!THE WILD AVGENTURES	WHOOPEE CAMP	5800日圓	ACT
	STAR WARS EPISODE 1～PHANTOM MENACE～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	AVG
	GATE KEEPERS	角川書店	6800日圓	SRPG
	西遊記	KOEI	6800日圓	SRPG
	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	GRAND RESTAURANT～料理& WINE職人們～	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	生蠢王(SHIBASU) 1-2-3 DESTINY!能夠改變命運者!(對應PocketStation)	JALECO	5800日圓	ARPG
	DEWPRISM	SQUARE	價格未定	ARPG
	VAGRANT STORY	SQUARE	價格未定	AVG
	ARC THE LAD III	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG

	WILD ARMS 2nd IGNITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	FUN！FUN！PINGU～歡迎來到南極！～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	全是QUIZ之人生GAME 運與頭中的大富豪	TAKARA	5800日圓	TAB
	CLICK漫畫歌劇院之怪人	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫CLICK之日	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫DYNAMIC ROBO大戰(1)出擊！驚異之機械軍團	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫銀河英雄傳説(1)在永遠之夜中	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	COUNTDOWN VAMPIRES	BANDAI	6800日圓	AVG
	Silent Bomber	BANDAI	5800日圓	ACT
	DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓	ACT
	一擊-鋼之人-	BANDAI	5800日圓	SLG
	青之6號(暫稱)	BANDAI VISUAL	6800日圓	AVG
	超謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PLONEER LDC	價格未定	AVG
	Tactical Armer Custom GASARAKI	BANDAI	5800日圓	SLG
	★聖戰士登霸	BANDAI	6800日圓	SRPG
冬	HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓	AVG
	POKEKANO(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	價格未定	SLG
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	星界之紋章(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
99年	■Knights of GENESIS～眾神的黃昏～	escot	5980日圓	SRPG
	■NEUES	escot	價格未定	AVG
	■S.C.A.R.S.	Ubi SOFT	5800日圓	RAC
	■PACHISLOT ALZE王國2	ALZE	價格未定	SLG
	■蒼魔燈	TECMO	價格未定	ACT
	All Star Tennis'99	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	PANZER FRONT	ASCII	價格未定	SLG
	WIZARDRY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	ROBIN CELLULOID之冒險(暫稱)	GUST	價格未定	AVG
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	SPT
	決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	Dinobreeder another progress(暫稱)	J · WING	5800日圓	ACT
	CBR(CRASH BANDY RACING)(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	LOVE GAME'S plus～相當對戰TENNIS～(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
	DRAGON VALOR	namco	價格未定	ARPG
	LITTLE PRINCESS MARL王國之人形姬2	日本一SOFTWARE	5800日圓	RPG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
今冬	EARLY RENIS～荒野之天使們～	ATLUS	價格未定	AVG
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	機動戰士GUNDAM 基力之野望～自護之系譜～	BANDAI	6800日圓	SLG
	★CHRONO CROSS	SQUARE	價格未定	RPG
	★夏色劍術小町	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	★～ART KAMION～藝術傳	TYO	價格未定	不詳
2000年1月	星神～沈沒的蒼茫大地～(暫稱)	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
2000年2月	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
2000年夏	★Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	不詳

發售日未定

■DIGITAL ART COLLECTION山形SPRING	IMAGINEER	價格未定	ETC
■DIGITAL ART COLLECTION山形SUMMER	IMAGINEER	價格未定	ETC
■DIGITAL ART COLLECTION山形AUTUMN	IMAGINEER	價格未定	ETC
■DIGITAL ART COLLECTION山形WINTER	IMAGINEER	價格未定	ETC
■ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
TORIFERUZU魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
傳説檬面之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
White Diamond	escot	價格未定	SRPG
DRAGON QUEST VII	ENIX	價格未定	RPG
MELKURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
ROCKMAN 2 Dr.WILLY之謎(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
ROCKMAN 3 Dr.WILLY之最後！？(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
ROCKMAN 4新的野望！！(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
ROCKMAN 5 BLUES之圈套！？(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
ROCKMAN 6史上最大之戰！！(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1～ROLL危機一髮～	CAPCOM	價格未定	RPG
SHERAZADO傳説 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍之拳COLLECTION(暫稱)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
DANGAN～彈丸～(暫稱)	KSS	5800日圓	ACT
MAX SURFING 2000(暫稱)	KSS	5800日圓	SPT
TOKIMEKI MEMORIAL 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
HARLEM BEAT(暫稱)	KONAMI	價格未定	未定
DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
POCKET單 · POCKET熟(POCKET STATION專用CD-ROM)(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
CHAOS HEAT	TAITO	價格未定	ACT
BRAVE SAGA 2	TAKARA	價格未定	SRPG
士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ

感覺之名偵探(暫稱)	namco	價格未定	AVG
GUNCON GAME(暫稱)	namco	價格未定	STG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
蜃氣樓回廊	PFLEGEMUTTER STAGE	5800日圓	AVG
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
★山卡MAX G	ATLUS	價格未定	RAC

Dreamcast

7月

29日	SEA MAN～禁斷之PET～(連MICROPHONE VICE版本)	VIVARIUM	6800日圓	SLG
	SEA MAN～禁斷之PET～(連特製VISUAL MEMORY及MICROPHONE VICE版本)	VIVARIUM	7800日圓	SLG
	AIRFORCE DELTA(暫稱)	KONAMI	5800日圓	STG
	秋葉原 電腦組PATA Pies！	SEGA	5800日圓	SLG
	MARIONETTE HANDLER	MICRONET	5800日圓	ETC
下旬	Dream PASSPORT 2	SEGA	派發	ETC

8至12月

5日	創造職業棒球隊！	SEGA	5800日圓	SLG
	SOUL CALIBUR	NAMCO	5800日圓	FIG

不知大家有沒有看過這遊戲的體驗版，但相信看過的人都只會有一個反應——正！這隻幾乎完全重新製作的《SOUL CALIBUR》，畫面一流不在話下，完整的戰鬥系統和多姿多彩的遊戲模式亦是吸引人的地方，是所有DC玩家8月份必買之作。



	往北去。Photo Memories	HUDSON	3800日圓	ETC
26日	COOL BOARDERS BURRN	UEP SYSTEM	5800日圓	SPT
	機動戰艦NADESICO THE MISSION	角川書店/ ESP	6800日圓	SAVG
	機動戰士GUNDAM外傳 殖民星墜落之地……	BANDAI	6800日圓	STG
下旬	蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	5800日圓	STG
8月	■新日本職業摔角 鬥魂烈傳4	TOMY	6800日圓(預定)	FIG
2日	dancing blade任性桃天使！完全版	KONAMI	5980日圓	AVG
9日	★STAR GRADIATOR2 NIGHTMARE OF BILSTEIN	CAPCOM	5800日圓	FIG
14日	pop'n music 2	KONAMI	4800日圓	SLG
23日	幻影月夜	SIMS	5800日圓	AVG
	集合！團團轉溫泉(對應Dreamcast KEYBOARD)	SEGA	4800日圓	ETC
30日	■J-LEAGUE 創造職業球會！	SEGA	6800日圓	SLG
	dancing blade任性桃天使！~Tears of Eden~完全版	KONAMI	5800日圓	AVG
下旬	■創造IDOL雀士吧！	JALECO	5800日圓	ETC
	■創造IDOL雀士吧！(初回限定版)	JALECO	6800日圓	ETC
9月	Speed Devil	Ubi SOFT	5800日圓	RAC
	BLACK/ MATRIX AD	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
14日	■RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
21日	■日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 免許皆伝	naxat	5800日圓	TAB
28日	SHENMU～莎木～一章 橫須賀	SEGA	價格未定	RPG
	REVIVE…～蘇生～	DATA EAST	6800日圓	AVG
上旬	■MARIONETTE COMPANY	MICROCABIN	價格未定	AVG
10月	SUPER PRODUCERS～目標是演藝界～	HUDSON	價格未定	SLG
11月以後				
18日	D之食桌2	WARP	6800日圓	ARPG
25日	NEPPACHI～10連CHAIN中LAS VEGAS旅行～	大黑電機	5800日圓	SLG
11月	■魔劍X	ATLUS	6800日圓	AVG
	將棋(暫稱)	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	TAB
	棋太平GOLD	NET VILLAGE	價格未定	TAB
	Dreamcast SEQUENCER(暫稱)	WAKA製作所	價格未定	ETC
12月9日	■悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	6800日圓	SLG
	烙印戰士	ASCII	價格未定	ARPG
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓	SLG
	SUNRISE 英雄譚(暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	RPG
	VJ Monster	WAKA製作所	價格未定	ETC
	F-1	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC

99年夏,秋,冬

秋	■ESPION-AGE-NTS	NEC HOME ELECTRONICS	5800日圓	SLG
	參加職業棒球隊！	SEGA	5800日圓	SPT
	ENTERTAINMENT GOLF(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	DEATH CRIMSON 2(暫稱)	ECOLE SOFTWARE	價格未定	STG
	PANORAMA COTTON 2(暫稱)	SUCCESS	價格未定	STG
	CARRIER	JALECO	價格未定	AVG
	Dream Flyer	SEGA	價格未定	ETC
	PLUS PLUM	拓洋興業	價格未定	PUZ
	LANGERISSER MILLENNIUM	MASAIYA	價格未定	SRPG
冬	SD飛龍之拳伝説EX	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	BIOHAZARD CODE：Veronica	CAPCOM	價格未定	AVG
	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
'99年	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	GOLF(暫稱)	SEGA	5800日圓	SPT
	VIRTUAL STRIKER 2 DC(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	CYBER TROOPERS電腦戰機VIRTUAL ON～ORATORIO TANGRAM～M.S.B.S.Ver.5.4(暫稱)	SEGA	價格未定	ASTG
	ALL GU LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SLG
	UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	Brave Knight(暫稱)	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	Rayman 2(暫稱)	Ubi SOFT	價格未定	ACT
	★蒼魔燈	TECMO	價格未定	ACT
今冬	七間秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG

2000年

2000年1月				
1月27日	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
2000年				
春	M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
夏	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
2000年	ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	AAVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT

發售日未定

	■CLIMAX LANDERS	SEGA	5800日圓	RPG

不知道為何DC遊戲特別多延期，《CLIMAX LANDERS》這遊戲之前已延期過多次，今次又突然在推出前一星期「撻Q」，實在令人失望。只好希望製作人員努力點，快些完成它以解DC上的「RPG缺乏症」吧！



	■虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	■Balder's Gate	SEGA	價格未定	ARPG
	新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	戰國TURB Fanfan I me Dunce-doublentendre	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
	RING(暫稱)	角川書店	價格未定	AVG
	SNK VS. CAPCOM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	JO JO奇妙冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	GOLEM中走失的孩子	CHRAMELPOT	價格未定	APUZ
	TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	Warrz(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	Project ARES(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	學級王山崎(暫稱)	SEGA	價格未定	未定
	機天烈少年(BOY)'S(暫稱)	SEGA	價格未定	未定
	SUPER ROBOT大戰SERIES(暫稱)	BANPRESTO	價格未定	SRPG
	春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	Super 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
	U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
	平成麻雀莊(暫稱)	MICRONET	價格未定	TAB
	★超鋼戰紀機械王	CAPCOM	價格未定	FIG
發售檢討中				
	NFL 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	READY2 RUMBLE BOXING(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

NINTENDO 64

7至12月

29日	實況J-LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER 2	KONAMI	7800日圓	SPT
30日	電車GO！64	TAITO	6800日圓	SLG
	LODE RUNNER 3-D	BANPRESTO	6800日圓	PUZ
7月	■WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
8月				
5日	HYBRID HEAVEN	KONAMI	7800日圓	ARPG
6日	RALLY'99	imaginer	6800日圓	RAC
13日	SHADOW GATE 64 Trials of the Towers	KEMCO	6980日圓	AVG
下旬	■格鬥傳承～F-Cup Maniax	IMAGINEER	6800日圓	FIG
9月				
23日	WIN BACK	KOEI	7800日圓	ACT
24日	On & Off Racing	imaginer	6800日圓	RAC
上旬	職業麻雀「兵」64	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
9月	64花札～天使的承諾～	ALTRON	價格未定	TAB
	爆裂無敵BANGAIO	TREASURE	5800日圓(預定)	STG
10月				
10日	★超級機械人大戰64	BANPRESTO	7800日圓(預定)	SLG

剛剛發表了會推出DC版的超級機械人大戰又有最新作發表了！這次將會在N64上推出。今集的故事為全新製作，又有新機體六神合體和鐵甲人登場，再加上可以和GB的《超級機械人大戰LINK BATTLE》互換資料，相信又會牽起新一輪機戰熱潮。



10月	BEAST WARS METALS64	TAKARA	6800日圓	不詳
12月				
1日	巨人之DOSIN1(64DD專用DISC)	經銷商未定	價格未定	ETC
12月	MARIO ARTIST TALENT MAKER(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST SOUND MAKER(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	大戰略	經銷商未定	價格未定	SLG
	GOLF	經銷商未定	價格未定	SPT
	忍者亂太郎CHALLENGE PUZZLE(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
	★TOP GEAR HYPER BIKE(64DD專用DISC)	KEMUKO	價格未定	RAC
	★TOP GEAR RALLY 2(64DD專用DISC)	KEMUKO	價格未定	RAC

1999年

秋	VIRTUAL摔角2～王道繼承～	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	CUSTOM ROBOT	經銷商未定	價格未定	SLG
99年	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	爆BOMBER MAN 2	HUDSON	價格未定	ACT
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	TONIC TROUBLE	Ubi SOFT	價格未定	ACT



發售日未定

	■LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	■卡比64(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC
	BIOHAZARD 2(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	RPG
	ULTRA DONKEY KONG 64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	SIMCITY 64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SLG
	JET FORCE GEMMINI(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SUPER MARIO 64-2(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ACT
	SUPER MARIO RPG 2(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	RPG
	STAR WARS出擊！ROGU中隊(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	撒爾達傳説DD(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ARPG
	撒爾達傳説外傳(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	Fire Emblem火焰之紋章64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SLG
	ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG
	F-ZERO X DD(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	RAC
	GOLF(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SPT
	WALL街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	不詳

NEO-GEO

9至12月

	■THE KING OF FIGHTERS'99	SNK	38000日圓	FIG
12月				
	■THE KING OF FIGHTERS'99(NEO-GEO CD)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

7月

29日	BIG TOURNAMENT GOLF	SNK	3800日圓	SPT
	上海MINI	SNK	3800日圓	TAB

8月

19日	■DIVE ALERT BARN編(對應無線)	SACNOTH	3800日圓	SLG
	■DIVE ALERT REBECCA編(對應無線)	SACNOTH	3800日圓	SLG
26日	■PACMAN(暫稱)	namco/ SNK	價格未定	ACT
8月	PARTYMAIL(暫稱、對應無線)	ADK	價格未定	ETC
	NEO・21(對應無線)	DINER	價格未定	TAB
	NEO・BACCARA(對應無線)	DINER	價格未定	TAB

9月

30日	POCHISLOT ARSE王國 POCKET HANABI(暫稱)	ARSE	3800日圓	ETC
9月	Beast Busters POCKET(暫稱)	SNK	價格未定	STG

10月

下旬	■PACHINKO必殺GUIDE DATA之王	BOSS COMMUNICATIONS	價格未定	SLG
10月	電車GO！2(暫稱)	SNK	價格未定	SLG
	NEO GEO POCKET BASS FISHING(暫稱)	ADK	價格未定	SPT

11月

11月	■FASELE！	SACNOTH	價格未定	不詳
	NEO POCKET BLOCK(暫稱)	SNK	價格未定	不詳
	BIOMOTOR UNITRON 2(暫稱)	夢工房	價格未定	RPG
	連結PUZZLE連結PON 2	夢工房	價格未定	PUZ
	BATTLE ROYAL(對應無線)	ADK	價格未定	SLG

12月

	PACHINKO實機SIMULATION Vol.2(暫稱)	BOSS COMMUNICATIONS	價格未定	SLG

1999年

夏	■SNK VS. CAPCOM激突CARD FIGHTERS CAPCOM SUPPORTER'S VERSION	SNK	價格未定	TAB
	■SNK VS. CAPCOM激突CARD FIGHTERS SNK SUPPORTER'S VERSION	SNK	價格未定	TAB
	COOL BROADERS POCKET(暫稱、對應Dreamcast)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
秋	■POCKET LOVE if	KID	價格未定	SLG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AAVG
冬	■SNK VS. CAPCOM 格鬥GAME(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	THUNDER V(暫稱)	ARSE	價格未定	ETC
	ZIROKICHI(暫稱)	ARSE	價格未定	ETC
	PUZZLE LOOP(暫稱)	MITCHERU	價格未定	PUZ
	SNK GALS FIGHTERS(暫稱)	夢工房	價格未定	FIG
	MORTAL KOMBAT(暫稱)	MIDWAY	價格未定	FIG

發售日未定

	■幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	■DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	SOCCER DATA BASE SIMULATION(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	SPT
	卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	蜜瓜妹妹之成長日記2	ADK	價格未定	SLG

8月

SUPER FAMICOM

1日	COLUMNS	MEDIA FACTORY	NINTENDO POWER專用(2000日圓)	PUZ
	PICROS NP Vol.3	任天堂	NINTENDO POWER專用(2000日圓)	ETC
28日	FIRE EMBLEM 火焰之紋章TORAKIA 776 PREWRITE版	任天堂	6000圓	RPG
	■FIRE EMBLEM 火焰之紋章TORAKIA 776 PREWRITE版DX PACK	任天堂	9800圓	RPG

9月

1日	Fire Emblem火焰之紋章TORAKIA 776	任天堂	NINTENDO POWER專用(2500日圓)	SLG

發售日未定

	我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	ETC

SEGA SATURN

7月

29日	With You～願你凝望我～(CD-ROM×2)	NEC INTERCHANNEL	7200日圓	AVG

8月

5日	STREETFIGHTER ZERO3(4MB擴張RAM CARTRIDGE專用CD-ROM)	CAPCOM	5800日圓	FIG
	STREETFIGHTER ZERO3(連4MB擴張RAM CARTRIDGE版本)	CAPCOM	7800日圓	FIG

1999年

'99年	SONIC 3D～FLICKIES' ISLAND～	SEGA	3800日圓	ACT
	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG

發售日未定

	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	ALFA OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	WORDS WORTH	elf	價格未定	RPG
	REQUIEM(暫稱)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	鷗大作戰～女神們之嘀咕～	BIG KISS	價格未定	不詳
	BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	REAL SOUND 2～霧之ORGEL～	WARP	5800日圓	ETC

GAMEBOY

7月

30日	GEM GEM MONSTER	KID	3980日圓	RPG
	CHORO Q HYPER CUSTOMER BULL GB	TAKARA	3980日圓	RAC
	三國誌GAME BOY版2	KOEI	4800日圓	SLG
下旬	SUPER BLACK BASS～REAL FIGHT～	STAR FISH	4500日圓	SPT

8月

5日	ASSALIFE ASSADREAM GB	KONAMI	4300日圓	RPG
6日	POCKET FAMILY GB 2	HUDSON	3980日圓	SLG
	牧場物語GB2	PACK IN SOFT	3980日圓	SRPG
10日	MARIO GOLF GB	任天堂	3800日圓	SPT
13日	■GET虫'俱樂部 大家的昆蟲大圖鑑(暫稱)	JALECO	4400日圓	ETC
	■J-LEAGUE EXCITE STAGE GB	EPOCH社	3980日圓	SPT
	SHADOWGATE RETURN	KEMCO	3980日圓	AVG
20日	■BACKGAMMON	ALTRON	3980日圓	ETC
	AQUALIFE	DAM	3980日圓	ACT
27日	■～PUYOPUYO外傳～PUYO WARS	COMPILE	3980日圓	SRPG
	WET RISS(暫稱)	imagineer	價格未定	PUZ
8月	SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE BRIAN	3900日圓	FIG
	白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	FAMILY TRUMP GAME	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	本格將棋「聖」	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	POCKET COLOR TRUMP	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	POCKET COLOR麻雀	BOTTOM UP	價格未定	TAB

9月

3日	KISEKAE物語	PACK IN SOFT	3800日圓	AVG
	轉轉GARACTER	ATLUS	4300日圓	RPG
23日	GAMEBOY DRAGON QUEST I · II	ENIX	4900日圓	RPG
	★可愛的寵物店物語	TAITO	3980日圓	SLG
上旬				
	POCKETMONSTER金	任天堂	3800日圓	RPG
	POCKETMONSTER銀	任天堂	3800日圓	RPG
下旬	■語樂王TANGO！	J WING	3980日圓	ETC
9月	HAMSTER俱樂部	JOLTON	3980日圓	ETC
	OSERO MILLENNIUM	TUKUDA ORIGINAL	價格未定	RPG
	GOLF GAME SUPER SHOT(暫稱)	imaginer	3600日圓	SPT

10月

	■CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	■DIJYAV	KEMCO	3980日圓	AVG
上旬	★WIZARDARY EMPIRE	STARFISH	3980日圓	RPG
下旬	■倉庫番傳説～光與闇之國	J WING	4800日圓	PUZ
10月	★超級機械人大戰LINK BATTLE	BANPRESTO	價格未定	SLG

12月

	★TOP GEAR POCKET2	KEMUKO	價格未定	RAC

1999年

秋	瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～(暫稱)	imaginer	價格未定	RPG
	艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～(暫稱)	imaginer	價格未定	RPG
	很喜歡GOLF！	KID	3980日圓	SPT
	★SILVENIA FAMILY(暫稱)	EPOCH社	價格未定	不詳
今冬				
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	★FUNK THE 9 BALL(暫稱)	TAM	3980日圓	TAB
'99年				
	BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG

發售日未定

	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	WETRIES GB	imaginer	價格未定	ETC
	JEALOUS伝説	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	SD飛龍之拳傳説GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	銃鋼戰記BULLET BATTLER	KONAMI	價格未定	RPG
	DONKEYKONG ROUND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	THE GREAT BATTLE POCKET	BANPRESTO	價格未定	不詳
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT

Wonder Swan

7至10月

7月				
29日	CRAZY CLIMBER	日本物產	3800日圓	ACT
8月				
5日	TERRORS(限定版)	BANDAI	3980日圓	ACT
	名偵探柯南 魔術師之挑戰狀！	BANDAI	3600日圓	AVG
	TERRORS(限定版)	BANDAI	2980日圓	ACT
26日	MobileSuit GUNDAM MSVS	BANDAI	3800日圓	SLG
8月				
	POCKET FIGHTER(暫稱)	BANDAI	3800日圓	FIG
	SOCCER野郎！～Challenge The World～	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	3800日圓	SPT
	ROCKMAN(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
9月				
16日	預想進化論	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
22日	■ROCKMAN&FOLTY	BANDAI	3800日圓	ACT
30日	■WONDER STADIUM '99	BANDAI	3600日圓	SPT
下旬	■燃燒吧！職業棒球ROOOKIES	JALECO	4200日圓	SPT
	格鬥料理伝説BISTRO RECIPE～WONDER BATTLE篇～	BANPRESTO	3980日圓	不詳
9月	幻之大陸王SEARCH & DUEL	SAMMY	3800日圓	ACT
10月				
7日	■電車GO！2	CYBER FRONT	3800日圓	SLG
	專業麻雀for WonderSwan	ATHENA	3800日圓	TAB
28日	★TURNTABLIST	BANDAI	3800日圓	不詳
上旬	MAGICAL DROP for WonderSwan	DATA EAST	3800日圓	PUZ
10月	將棋登龍門	SAMMY	價格未定	TAB
	Haroboots	SUNRISE INTERACTIVE	3980日圓	RPG

11月

4日	★MINGUL MAGNET	HAL COPORATION	3800日圓	不詳
11月	■SIDE POCKET FOR WONDER SWAN (暫稱)	DATA EAST	3800日圓(預定)	SPT
	ARMOR UNIT	SAMMY	價格未定	TAB
	★由KISS開始…	KID	4200日圓	SLG
	★謎王pocket	BANDAI VISUAL	3800日圓	ETC

12月

	★MARCROSS(暫稱)	RAYUP	3980日圓	不詳

1999年

夏	FLASH～數字之鐵人～(暫稱)	光文社	價格未定	未定
	菊池秀行之魔界CARD BATTLE(暫稱)	光文社	價格未定	TAB
秋	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	PUZ

2000年

2月	★超兄貴 海人和愛之傳説(暫稱)	BANDAI	3980日圓	STG
3月	★LANGRISSER D(暫稱)	BANDAI	3980日圓	SRPG
春	MUSAPI之MIRACLE DEATH魔宮	ECOLE SOFTWARE	價格未定	不詳
2000年	★黑瞳之諾亞for wonder swan(暫稱)	Gust	價格未定	RPG

發售日未定

	東京魔人學園 符咒封錄(暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SAVG
	超兄貴(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
	CLOCK TOWER(暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA(暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角(暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT

PlayStation 2（暫稱）

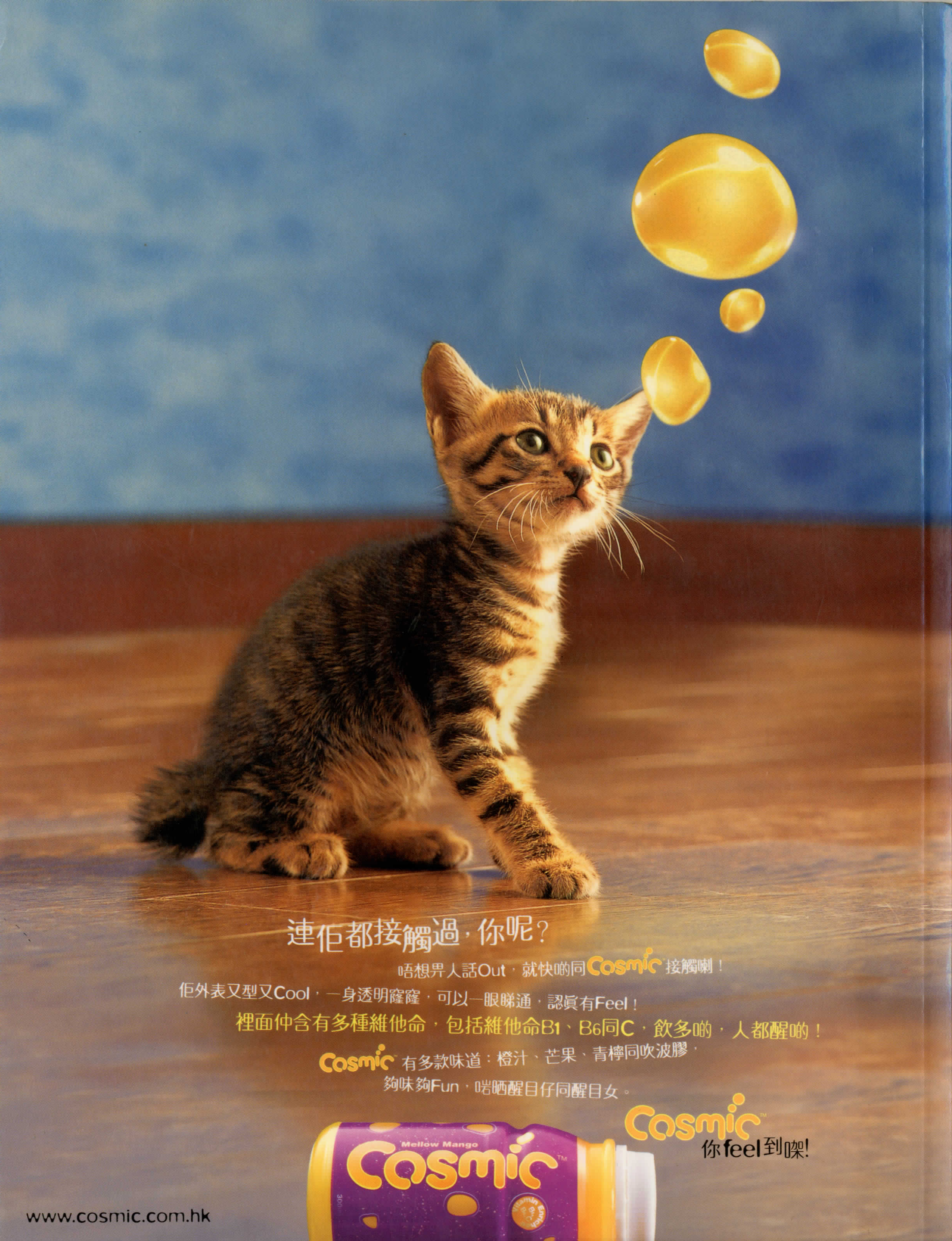
發售日未定

	A6 去吧！A列車6	ARTDINK	價格未定	SLG
	★決戰	KOEI	價格未定	SLG



「電腦遊園地」與「智冠科技」攜手
踏出革命性的一步

7月21日，全港各大商號書報攤，震撼上市


連佢都接觸過，你呢？
唔想畀人話Out，就快啲同Cosmic接觸喇！
佢外表又型又Cool，一身透明窿窿，可以一眼睇通，認眞有Feel！
裡面仲含有多種維他命，包括維他命B1、B6同C，飲多啲，人都醒啲！
Cosmic有多款味道：橙汁、芒果、青檸同吹波膠，
夠味夠Fun，啱晒醒目仔同醒目女。
Cosmic™
你feel到㗎!
Mellow Mango
Cosmic™
www.cosmic.com.hk